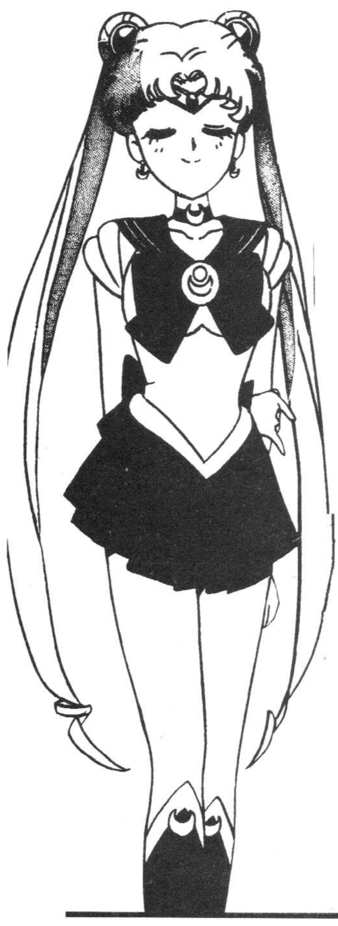


OTAKU
BUBBLEGUM CRISIS:
LA GUERRA DEL CHICLE
DOSSIER
VIZ
MEGAMAN
POR FONTERIZ-SAN
CITY HUNTER: CHICAS Y PISTOLAS
Nº1
SEPTIEMBRE 94
350 PTS



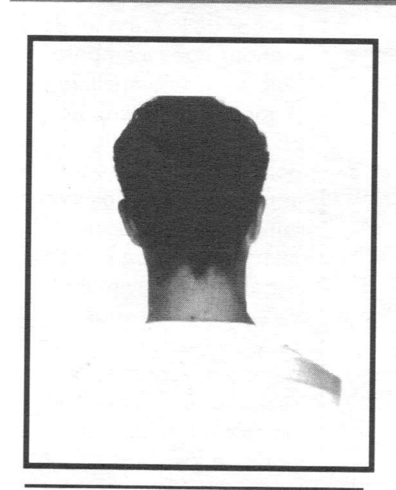
INDICE
OTAKU Nº1

Dirección y coordinación: **Jorge Riera**. Edición y distribución: **Imágenes cómics** (tu tienda amiga en c/Pelayo-18. 46007 VALENCIA. TEL. (96) 3520573. Diseño y maquetación realizada por **Johnny Palomo**.Consejo de redacción que no merece serlo: **Sergi Oscar Albir i Langa**, **Jacobo Molins** y **Jorge Riera**.Teórico del video-juego: **Sergio Benet**.Colaboran en este número de cualquiera de las más lacerantes formas jamás imaginadas: **Sergi Oscar Albir i Langa**, **Sergio Benet**, **José Chenoll**, **Carolina Cuenca**, **Rafa Fonteriz**, **Colectivo Forever**, **Miguel Angel Hernández**, **Jacobo Molins**, **Marcos Navarro**, **Salvador Pérez**, **Akemi Pérez**, **Alejandro Serrano**, **Alvaro Pons**, **Javier Sánchez**, **Rafa Sousa** y **Gil Enrique Torres**. Agradecimientos especiales, eternos y lógicamente impagados: A **Joan Navarro**, editor de GLENAT ESPAÑA, a **Rafa Fonteriz** por su estupendo MEGA-MAN, al tipo que diseña y maqueta, y a **Teresa** por confiar en lo increíble. **Vicente Cuenca**: Vales tu peso en Otakus. **OTAKU número 1. Septiembre del 94**, es una producción de **Librería Imágenes** y el Colectivo Forever realizada para **Eva**, por la razón, por la ternura, por el dejà vu... Va por tí, Eva. OTAKU no comparte, nunca, bueno, o casi nunca, las opiniones expresadas por sus colaboradores y similares. Para cualquier consulta o servicio de prensa, dirigirse a **OTAKU. C/ Pelayo nº18. 46007 VALENCIA**.

OTAKU es una publicación realizada por aficionados al medio sin ningún ánimo o afán de lucro aparente. De nada.

EDITORIAL

EN MANGAS DE CAMISA ...



Mi experiencia como bebedor de sake.

I. RESPIRAR: Vale. Me lo replanteo. Sin cinismo ni corrosión. Lúcidamente.
Lo confieso: mola. Pues eso, que nos gusta el manga. O algo así. Por lo menos en lo referido a su estética, narrativa (confusa pero irresistible), exotismo y sabor. Firmemente. Con sentimentalismos. Benignamente: lo dije.
Ahora , la otra confesión. La otra mitad de la verdad: Sí, esa: nulo interés, mediocres, superficiales, chorras, fallidos, denigrantes y tontos, muy tontos.
Total: mucho ruido y pocas nueces. ¿Duele? Seguro que más a mi que a ti.

II. OLER: La mayoría resultó ser mucho más inmensa de lo esperado: lozana, aguerrida, religiosa e inocente. Simpáticos ellos : no leen comics ni tebeos : leen mangas (si les apuras). También ven , perdón , devoran , *animé*.
Un punto crítico: el manga está de moda. Gocémoslo, aprovechemos la ocasión . Son descomunales, ¿no?. Inauditos, diría yo ...

III. SORBER: Que me lo confirmen. Todos, digo todos, nos hemos sumido en una siesta de catalepsia onanista y complacida. Somos (en algunos casos) mansos. Demasiado. El tebeo japonés se lee deprisa, con ganas, engancha, casi interesa, pero merece tras su lectura una posterior reflexión idealizada. Y si ésta se lleva a cabo inflexible, con cordura, puede producir más de una sorpresa. Y así , siempre. No toleréis sinrazones, cuánto más críticos somos, menos facilmente nos roban las ideas . Y eso, es ley de vida.

IV. SABOREAR: Buscad nuevas cosas, y si no, seleccionad. Valdrá la pena.Vuestra conciencia aplaudirá esta nueva boda.

V. ESCUPIR: Si, somos pretenciosos. Informamos, criticamos (si en el "URICH" nos permiten la paradoja), desguazamos, alertamos y corregimos. Sí, lo intentamos, lo creais o no.No dictamos vuestros gustos.Ya nos gustaría eso. Angelitos...

VI. ENJUAGAR: Y pecamos. Claro que pecamos. De prosaicos impenitentes y egoístas. Pero seguimos ahí. Porque creemos ser necesarios. Porque aun siendo tiernos y novicios en éste, nuestro primer número, somos los más experimentados. Porque se sufre pero se aprende. Ahí queda eso...¡Ah!, que no se me olvide... Tened cuidado ahí fuera.

JORGE RIERA
Director y coordinador de
OTAKU



NOTICIAS

ESPAÑA



Cartoonia es el nombre de la nueva distribuidora que se lanza a la jugosa edición de cine, ovas y similares de animación nipona. Se presentaron en el último salón del cómic de Barcelona, hablamos con ellos, y nos anunciaron próximas y atrayentes novedades tales como Golgo 13 y Urotsukidoji III entre otras. Más noticias en el próximo número. Mangavideo lo tiene crudo.

Ediciones Glenat, en su vertiente hispana, se marca un tanto, y publica ¡YA!, la maravillosa serie ilustrada por Javier Sánchez (ese, el nuestro) y dialogada por R. Sousa: Sueño. Por otra parte, nos congratula el sr. Navarro con la edición de los anime-books de Porco Rosso. Una delicia. Se prometen próximas incursiones en el mundo de los amarillitos tebeos. Chapeu, sr. Navarro.

Planeta nos trae también algunas cosillas: Pixy Junket, como Shirow, pero no es él. Obra primeriza de Pure, y Genocyber de Tony Takezaki, sangre, hostias, cyberpunk y Otomo, mucho Otomo.
Y Norma publica Black Magic, esta sí, miniserie de Masamune Shirow. Regalan póster y todo.
Y Mangavideo, dale que te pego, continúa con su incansable amalgama de lanzamientos animados: Ranma 1/2, Kimagure Orange Road, Proyecto A-KO, La Heróica Leyende de Arislan...

Se ven fanzines y fancines por ahí, pero indudablemente destaca entre toda la insulsa marabunta Neko, reconversión maxi-comercial del desaparecio Tsuzu-Ki. Magistralmente maquetado y bien llevado a cabo. Este es tu fanzine de información sobre manga y Dragonball.

12° Saló del Cómic de Barcelona: La plaga del manga arrasó increíblemente, destacando la afluencia de jóvenes aficionados al manga y al animé sobre cualquier otro sector de público. Planeta presentó la nueva serie de Ranma Ashguine y otras. Norma hizo lo propio con City Hunter o KOR .Resaltaremos el cúmulo imperté-rrito de fanzines y fanzinerosos, entre los que destacamos a los amiguetes de Manganime (nueva etapa, dirigida por Antonio Valentín) y el especial videojuegos del JAF (Hi ,Sergio). También hubo stands de videos de animación japonesa como el de Manga Video a destacar las jóvenes ninfas que por allí enseñaban sus carnes, y el de Cartoonia, que nos permitió entrevistar a Carl Macek y a los cuales les deseamos suerte en su andadura. Nos contaron que editarán muchísimas cosas, así que ojo al parche. Otro año más del bien organizado Saló de Barcelona . Lástima que no haya más en éste país a ese nivel.

Os comentamos que Haruki Kadokawa, dueño y señor de la editorial de mangas que se ampara bajo su propio apellido (Kadokawa Shoten), ha sido detenido por la policía por su presunta implicación en unos ciertamente turbios asuntos relacionados con el tráfico ilegal (muy, muy malo) de cocaína. Los más recientes rumores acerca de este desagradabilísimo suceso apuntan hacia el posible retiro de gran parte de los libros escolares que publicaba esta ahora desdichada editorial.



Slam Dunk, el aclamado culebrón que mezcla básket y manga comenzó a emitirse en su versión animada en el canal Asahi TV el día 16 de octubre del pasado año, de 19:30 a 20:00 horas. Ha sido un brutal éxito. Mira que bien.



U.K.

Aunque haya pasado tiempo, y ante la total incompetencia de la gran mayoría de la prensa del medio, al no dar a conocer las siguientes noticias, allá van todas ellas, desfasadas:

Después de meses de dudas y especulaciones, la cadena inglesa BBC 2, ofreció las pasadas navidades (al parecer entre los días 28 y 29 de Diciembre) el ejemplar film de animación de Katsuhiro Otomo, Akira. Como introducción al estreno de este, y al mundo de la animación japonesa en general, la BBC produjo un documental de media hora, realizado por Nick Jones (junto a Tony Frain de Mangavideo o Helen McCarthy de Anime UK), en el que intervinieron autores como Hayao Miyazaki, Rumiko Takahashi, Buichi Terasawa e incluso el ya mencionado Otomo.

El pasado 19 de Febrero se celebró en Londres la primera convención de fans de manga y anime organizada por la revista Anime UK. AUKCON se llamó la cosa y en ella se vieron muchas películas de dibujitos. Genial.

FRANCIA

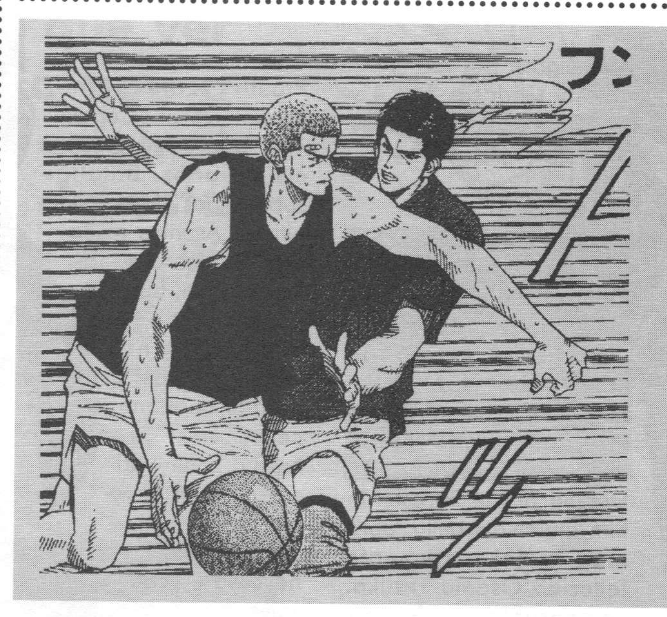
Namida es un nuevo (bueno, o no tanto) y modesto fanzine francés que nos llegó a la redacción hace pocas lunas realizado casi enteramente por René Gilles, un auténtico fanático de Saint Seiya. El número que recibimos, el dos, contenía críticas, noticias, Samurai Troppers, y una gran cantidad de humor y amor. Prometen hablar de Bio Buster Armor y otras lindezas por el estilo. Para solicitarlo, escribid a la siguiente dirección: René Gilles Deberdt, 80 rue Gauthier, 62400 Béthune. De nada.

Tras el pasado éxito de las proyecciones exhibidas en la 26 convención de la Bande desinée en París, donde las revistas Animeland, Tsunami o Mangazone (no confundir con la abyecta publicación amateur española) seleccionaría films como Winds of Honnemaise, Gunnm o The Weathering Continent, se prepara ya, poco a poco la convención número 27. Suerte que tienen algunos de vivir en otros paises...

Os recomendamos la serie de Ovas de Mamono Hunter Yohko, ya que Toho ha lanzado uno nuevo de 60 minutos.

Los días 4 al 7 de agosto, Rumiko Takahashi, la idolatrada creadora de Ranma 1/2 y Lum aparecerá públicamente en la convención de comics de éste año en San Diego , California , U.S.A (NO EN JAPÓN), para regocijo y gracia de fans y demás fauna de lectores ávidos de interacción física y similares. Seguro que la tocarán.

Por cierto...¿Sabías qué la versión japonesa del obsoleto y ridículo Alfred J.Kwak, se emite actualmente en el británico Channel 4 a las horas de las comidas y que la voz de tan recalcitrante patito no era otra en su versión nipona que la de Megumi Hayashibara la japonesita voz de Ranma? Toda una anécdota...



¡MACHACANDO!

Slam Dunk está de moda en Japón, para qué negarlo. Ha sido una de las maniobras más interesantes llevadas adelante por los editores nipones. Un deporte como el baloncesto, de nula aceptación en el país del sol naciente (por eso de que son tan pequeñitos) tiene, sin embargo, una legión de seguidores. ¿Cómo se explica esto?, y, ¿para cuando una versión española?

NOVEDADES USA



MANGA

Antarctic Press :
Golden Warrior Iczer One #5. Conclusión de la magnífica miniserie de ciencia -ficción, escrita y dibujada por Toshihiro Hirano y Yashuhio Moriki. Iczer One y su jodida arma secreta se enfrentan a Kthulu. Divertido.

Dark Horse :
Orion trade paperback. Chulísima recopilación de la más enrevesada y sabrosona obra de Mamasen Shirow. Si aun no te la has agenciado y pasas mucho de esperar a verla publicada aquí en España, ésta es tu oportunidad para fardar delante de tus amigos por tan sólo 15.95$. Baratita, oiga.

Oh My Goddess!. 1# de 6. Coincidiendo con el lanzamiento de los vídeos de Animeigo y cortesía de un completísimo elenco de autores (Kosuke Fujishima, Alan Gleason, Toren Smith y L.Lois Buhalis), la miniserie más esperada de la diosa más alocada (Belldandy) y el adolescente imberbe más pazguato (el deleznable Morisato). Tontita pero fácil de leer. Os gustará.

Viz :
The Legend of Zelda: A link to the past. Como os habréis dado cuenta, ésta es nada más ni nada menos que la versión en manga del famoso, antaño serializada en el Nintendo Power Magazine y ahora publicada por Viz en una gordota novela gráfica, cortesía de Shotaro Ishinomori. Con solera.

Mermaid´s Promise #1: Nueva miniserie de la plúmbea Takahashi continuando la espectacular saga de las sirenas y los niñatos envalentonados. Seis números con Yuta, Mana y Nae. Guay !

Super Mario Adventures. Siguiendo la tradición de la anteriormente mencionada Zelda, otra novelita gráfica del famoso fontanero sicodélico, ésta vez materializada en sucio papel por parte de Kentaro Takehuma y Charlie Nozawa. La película fue mala.

Ranma 1/2 Graphic Novel Vol. 3. Recopilando la segunda parte de la segunda miniserie ,y si os gusta lo "gonitos" que quedan en las estanterías de caoba de vuestras adolescentes habitaciones compradlos, pero en inglés, claro.

ANIME

U.S. Manga Corps :
Iczer 3 Vol.2. Nuestro personajillo Iczer 3 se dará de hostias durante 60 minutos con una auténtica y exacta réplica suya. Sin comentarios.

Hades Project Zeorymer: Vol.2. Masato se empeña en pilotar un robotito Zeorymer, pero no le dejan. Lo sentimos.

Project A-KO 2. Mira por donde, que de este ahora tenemos aquí la primera parte. Ahora han llegado las vacaciones y las chicas del A-KO tienen grandes planes, seguro que algún enorme y malevolente ente cibernético les jode la fiestas.

Animeigo:
Oh My Goddess .Vol 4 y 5. ¿Qué decir que no se haya dicho ya?.

Fox Video:
My neighbour Totoro. Por fin una auténtica obra maestra del cine de animación, creada por el muchachote santo de nuestra devoción Hayao Miyazaki. Obligada para todos ahora que está al alcance de los usacos.

Legend of the Forest. Un film realmente bello, obra magna del tristemente fallecido Osamu Tezuka, comparable con la animación de Mc Kay y Disney. Necesaria.

A.D. Vision:
Plastic Little. The Adventures of Captain Tita. Una chica de diecisiete años. Batallas submarinas. Armas definitivas. Asuntos militares. Nudismo y violencia. Bien, bueno, vale. Especialmente recomendado para tu hermano pequeño.

En fín, continuad sintonizados, porque las novedades no cesan, chavales



CITY HUNTER

UNA MÁGNUM Y BASTANTE DIVERSIÓN



El género detectivesco ha sido bastante usado en el cómic, y el manga no es una excepción. Del toque distintivo japonés y del estilo de un autor, ha surgido una historia de detectives que no tiene nada que ver con ellas, pero que a la vez es una original y fiel versión de esta curiosa especie del 9º Arte. Su nombre es CITY HUNTER, y conmemorando su publicación por parte de Norma Comics ha surgido éste artículo.

Una persona, habitualmente, una mujer ve trastocada su vida de un modo dramático. Un crimen, un robo, o alguien querido por ellas ha muerto o está en peligro y la policía no parece el mejor sitio donde acudir. Entonces piensa en un detective privado, y alguna de ellas deja su mensaje en el código de XYZ del tablón de anuncios de la estación de Shinjuku, en Tokio. Así comienza un episodio de CITY HUNTER habitualmente, que suele ser una historia de acción, con mucho humor, pero también muy humana. Como manga, su publicación comenzó en 1985 en el Shonen Jump y finalizó en 1991, siendo recopilado en 35 tomos, ocupando un total de 6.500 páginas. Tras dos años de popularidad continua en la ya citada revista, la Sunrise se decidió a producir la versión de anime que constó de cuatro partes, una por año, entre 1988 y 1991, con un total de 140 episodios. También se realizaron dos Ovas, "HYAKUMA" y "BAY CITY WARS", y dos largometrajes para su proyección en cines, uno de animación ("LA MÁGNUM DEL DESTINO DEL AMOR") y otro de imagen real ("CITY HUNTER") con el actor Jackie Chan a la cabeza del reparto.





en la viñeta siguiente se aprecia una impactante expresión de locura y crueldad. Incluso las muecas, acostumbradamente grotescas en el manga, en CITY HUNTER están meticulosamente tratadas, convirtiéndose en desviaciones simpáticas del dibujo que contribuyen a hacerlo más agradable y humano.

El tempo de la historia es muy vivo, casi cinematográfico, lo que unido a la calidad gráfica motiva que en este caso, la versión de papel sea mejor que su posterior versión en la pequeña pantalla. En honor a esta última hay que decir que la animación no estaba nada mal y, sobre todo, resaltar el magnífico trabajo de los actores que doblaron a Ryô y Kaori en la versión que se ofreció (mutilada, por cierto) en Tele 5.

Para ser una serie policíaca, lo más destacado en ella son su humor y simpatía, características que vienen determinadas por su desarrollo y por el comportamiento de los personajes. Las acciones de estos suelen ser absolutamente creíbles, es decir, no están estereotipadas y son espontáneas pero consecuentes al mismo tiempo, en pocas palabras: tal y como actúa normalmente cualquier persona. Esta expresividad y natural forma de ser otorga a la serie un aire especial establecido por los sentimientos de los personajes. Estos dejan una impronta especial, un sello en el ambiente de la misma. La rabia, la pasión, la ira, la tristeza (y también el amor ´latente´ entre Ryô y Kaori) son estados de ánimo siempre presentes en la narración que dejan un regusto melancólico, reflexivo o de atracción reprimida al final de cada episodio.

La sinceridad de la serie, y con ella buena parte de su calidad ,se debe a su magnífico dibujo, el cual por sí mismo ya constituye uno de los grandes atractivos del cómic. Detallado y realista, ningún aspecto escapa a su trazo rico en contenidos y descripciones. Tsukasa Hoyo es un preciosista, y en los rostros de sus personajes, en sus cuerpos perfectos y en las armas, edificios y demás objetos se aprecia la búsqueda del realismo y de la belleza, pero siempre sometido al fin de que el dibujo comunique perfectamente la historia y el sentir de los personajes. Esa perfección y ese lujo de detalles se refiere tanto a las ilustraciones como al ritmo del manga. Sin llegar a una minuciosidad artificial o extrema, los planos generales no dejan nada al azar, en los planos cortos el dibujo es exquisito y se matizan todos los aspectos posibles. Así, es asombrosa la transformación de un rostro agradable, simpático y algo despistado en el que

UN GUIÓN TRILLADO Y DE SERIE NEGRA

Acerca del guión ,no puede decirse que el soberbio trabajo con el dibujo tenga su equivalente con la historia. El argumento ,aunque manido, está bien desarrollado y es original por su sim-



patía: Un detective privado que resuelve casos de los cuales la policía no puede hacerse cargo, el cual es, además, un ocurrente obseso sexual. Sin embargo, los argumentos adolecen de dos grandes fallos. El primero es su repetitividad. No hay más salida ,la serie se convierte en una serie de relatos cortos (que son los casos que ha de resolver) con siempre el mismo contenido y siempre el mismo final: clienta desesperada acude a Ryô ,que emplea métodos asombrosos y resuelve el caso, permitiendo que ella restablezca su vida. El segundo defecto consiste en la debilidad de los propios argumentos, muy fantásticos y rebuscados en la mayoría de las ocasiones. En éstos encontraremos bandas internacionales de criminales que se dedican a secuestrar preciosas jóvenes para convertirlas en maniquíes y exportarlas de Japón, o un individuo que contrata a un asesino para que lo elimine y a un guardaespaldas para que lo proteja, de modo que el que venza decidirá su vida.

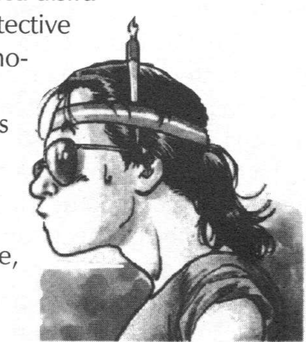
CITY HUNTER posee un ambiente especial, y esto es debido a que se trata de una trama policíaca del más típico género negro. Ryô Saeba es en realidad el arquetipo del investigador privado: es duro, inteligente, un gran profesional en su trabajo con mucha experiencia en el mundo del crimen, un experto en armas y tiene un gran corazón. El nombre de CITY HUNTER le viene como anillo al dedo puesto que él es el cazador de la ciudad, el que va limpiando la urbe de criminales, de quienes atentan contra los demás. Ésta es otra de las características de la serie: la violencia y la muerte aparecen con facilidad.Tal vez sea por realismo aunque más bien parece una exageración. Nuestro protagonista, Ryô, se convierte en muchas ocasiones en un asesino a sueldo más que en un detective privado. Con la excusa de que son criminales, Saeba tiene el gatillo fácil y no duda en acabar con la vida de una persona.

Como conclusión cabe decir que es un manga original, interesante y divertido. Sus mejores bazas las juegan el humor, la simpatía y la comunicación que se establece entre el cómic y el lector. Aunque sufre de los mismas carencias argumentales que la gran mayoría de las obras japonesas (hablamos de comics,of course), tiene calidad y se ha ganado un hueco entre las series más esperadas y de culto del aficionado español.

Gil Enrique Torres

TSUKASA HOJO VISTO POR TSUKASA HOJO

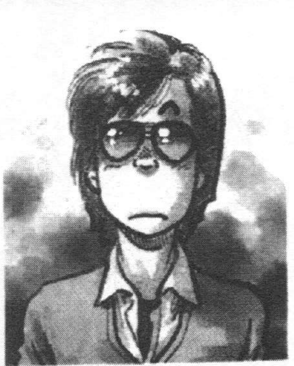
¿Quereis conocer cómo es el autor de City Hunter?. Para ello, tan sólo teneis que echar un vistazo a la serie de caricaturas que Tskasa Hojo ha hecho de sí mismo para el libro de ilustraciones de City Hunter. Una serie de autorretratos que le colocan en las más variadas y divertidas situaciones. Ah!, y si podeis, no os perdais las fotografias en las que el bueno de Tsukasa posa disfrazado de verdadero detective privado. Hay que reconocer que, desde luego, sentido del humor no es lo que le falta a este enamorado de la anatomía femenina y las pistolas de grueso calibre, ¿No es cierto?.













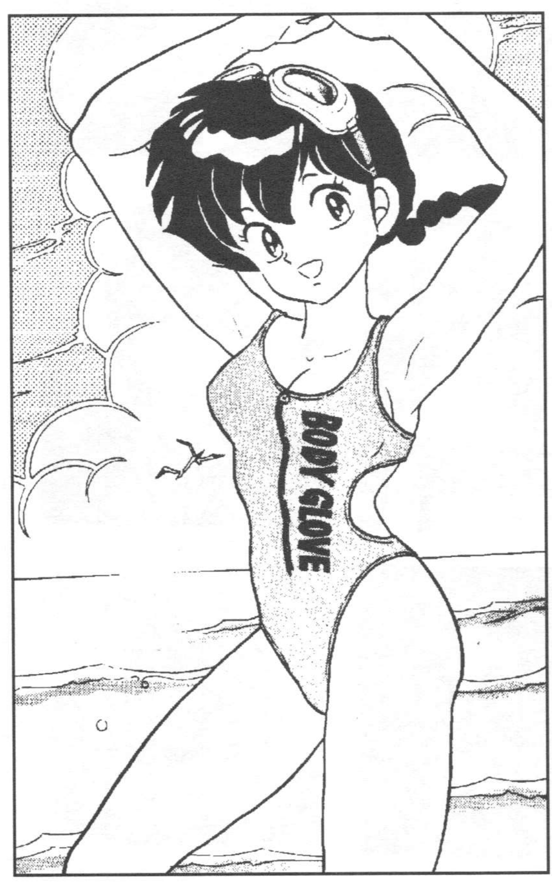




R A N

BLANCO

Ranma es, sin lugar a dudas, uno de los mangas que más fama está adquiriendo en el mercado occidental, paralelamente a la fama que está adquiriendo su creadora, Rumiko Takahashi. ¿A qué se debe ese interés tan repentino hacia una obra, aparentemente tan vacua ?. He ahí la cuestión. Ranma es una clara muestra de como, sin ningún tipo de pretensión en el aspecto gráfico, un dibujante (en este caso, una dibujante), ha conseguido crear uno de los mangas, más entretenidos disponibles en el mercado. La señorita Takahashi no tiene nada que demostrar a la hora de dibujar; ya nos lo ha demostrado con anterioridad, en obras como Laughing Target (de Rumik World), y realiza en Ranma un dibujo funcional con un claro objetivo: entretener al lector, y no anonadarlo con sus grandes dotes pictóricas (para eso ya está el Museo del Prado). Es más, ¿no sería totalmente incongruencia una serie con el guión de Ranma y los dibujos de Bill Sienkiewicz, a lo Elektra Assassin?. No señores todo lo contrario. El dibujo ha de estar en acorde con el guión, y si el guión es divertido, el dibujo también ha de serlo. Y eso si, no se puede negar que el guión es entretenido. ¿O acaso hay alguna historia que pueda dar más de sí que aquella en la que sus protagonistas cambian de apariencia, sexo e incluso de especie al verse mojados por agua a una temperatura tan solo adecuada para una ducha veraniega?. Esa es la fórmula; crear un caos totalmente ridículo y empezar a desvariar, para conseguir que el lector no consiga reprimir sus carcajadas. La obra está ambientada en un instituto, con protagonistas adolescentes, con los que los lectores puedan, de una u otra forma, sentirse identificados. Después de todo ¿a quién no le gustaría estar en la piel de alguno de sus protagonistas, y meterse en todas las complicaciones en las que ellos se meten?. De hecho, es por eso que la mayoría de los dibujantes Japoneses escogen personajes de edades alrededor de los 18 años, para crear una cierta identificación entre el lector y el personaje en cuestíon (Quién no ha leído "La Historia interminable" o ha visto al menos su adaptación cinematográfica?). Pues bueno, no iba a ser menos Rumiko Takahashi.



En resumidas cuentas, con un dibujo aceptable, un guión entretenido y totalmente original y esa fórmula que Rumiko imprime en todas sus obras, el desvarío y unos toques de sentimentalismo, se consigue una obra que, en su campo, será dificil de superar y que, sin lugar a dudas, todo amante del manga (especialmente del buen manga) sabrá apreciar.

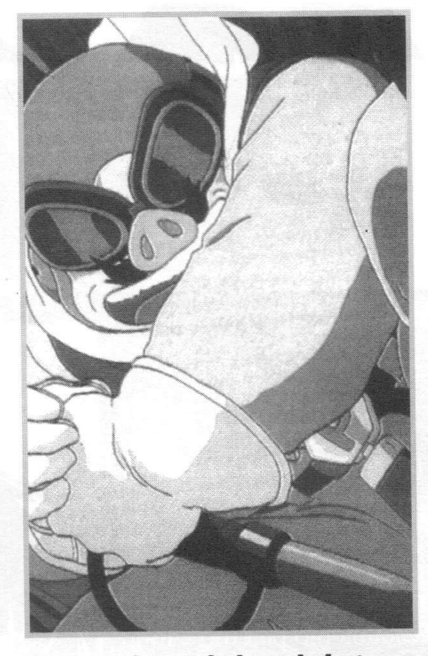
Jacobo Molins Núñez-Flores

MA A 1/2
NEGRO

El hijo de mi vecino está que no para con esto de la pubertad. La llaman Ranma. Saotome de apellido. ¿Suena mal, no? A lo que iba, la chica, tan modosita ella como parece, con sus buenas maneras acatamiento paterno y todo eso, la chica es una pendona. Si hija mía, libertina y descarada (Con lo buena que era su madre que en la gloria del Señor esté). Como si no tuviera bastante con obnubilar a la pusilánime juventud masculina (tontitos parecen ellos con Ranma, ya casi se han olvidado de la Bulma y del Son Goku), ahora también lo hace con la niñas, degeneradas que decía mi abuela, parecen ahora, babeando tontamente y mascullando grititos de lujuria atrasada, observando al vecino. Y se ríen frente a unos más que reiterantes gags de circo, recopilados rápidamente, por el quincuagésimo obrero de turno. Me decía mi prima, que es muy fácil identificarse con el chico, con los personajes en general, que eso de la ambigüedad sexual siempre ha estado muy de modas y que los más que conocidos combates surrealistas entre nena-Ranma vs. brujito/a cabezón vs karateka frustado vs. novia cachonda enfadada son la mar de originales. Y yo le decía que no, que ya el Toriyama lo hacía hace unos añitos, y lo contaba mejor, y no repetía fórmulas resobadas, ni recurría a gazmoñerías de pupitre escolar, para hacernos pasar un rato entretenido . Y la chica esta, la mamá de todo el asunto, la mujer que vale su peso en oro y es genio de los fracasados, la Takahashi esta, no ha hecho más que reimprimir paulatinamente cánones ya preestablecidos por gente algo más inteligente como el sr. Tezuka o el sr. Toriyama. Y te lo cuento, decía el Alís, que los pechos de Akane, la novia de Ranma, que quiere mojar y no puede, eran de nácar, y yo digo, por experiencia, que por 50 duros, me compro el Playboy y me voy más pronto al water. Por mí como si no se casan nunca , pero lo de la chica Ranma y el machote Akane ya está bien visto desde el Clark Gable y la Vivien Leigh aquellos, cuando el viento les voló el asunto, y que la Takahashi dándole al manubrio del lapicero, dale que te pego, coacciona a las nuevas generaciones de artistas nipones. Humor gráfico, que diría el Shirow del mes pasado, que tampoco hace tebeos, pero que dibuja unas tías monísimas... O sea, le dije a mi vecina la Chari, que de divertir nada. Porque para eso hace falta un mínimo de inteligencia y por aquí, por mucho que busques, sólo encuentras cansancio tras unos pocos números. Eso sí, los primeros, curiosos. Los demás si te descuidas, te olvidas. Banal. Y ahora viene Lamu o Lum. Si la otra era inteligentemente galbana, esta es totalitariamente gaznápira. Pero eso sí, la estraterrestre güenísima (se le ven las teticas) y las paridas cachondas. Como comer un chicle.



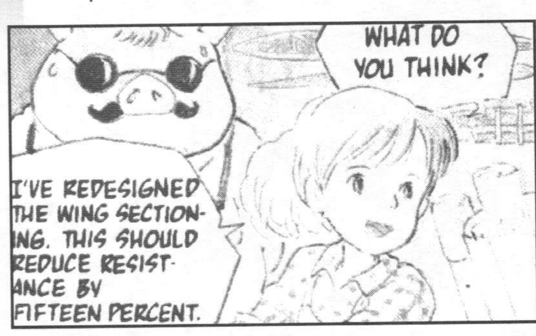
PORCO ROSSO
EL AVIADOR PORCINO



Coincidiendo con el lanzamiento por parte de Manga Vídeo del celebérrimo film de Hayao Miyazaki y la edición casi simultánea de Glenat España de los anime books de tan cochino protagonista, ahí va, amiguitos, el siguiente reportaje.

I.

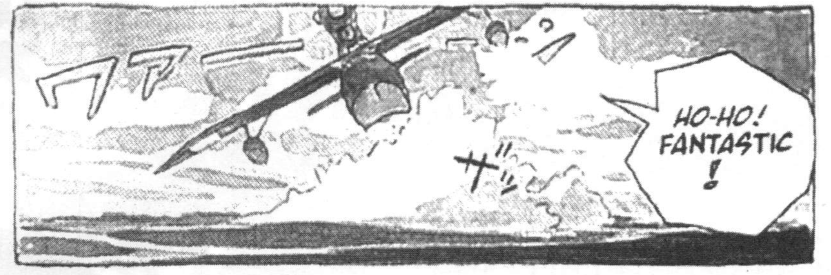
Al principio, cuando por fín se decidieron a lanzar animación japonesa por estos lares, aquellos que no habían visto un OVA en su vida, se sorprendían con cosas tales como Venus Wars, e incluso con bazofias como Fist of the North Star. Pero, al pasar unos meses y ver que todo era lo mismo, ya empezaba a ser pesado tanto cyberpunk. Pero al fín, después de tanto sufrimiento, se empezaban a atisbar nuevos títulos, tales como los OVA's de Ranma o Kimagure Orange Road, pasando por la divertida trilogía de los mundos de Rumiko o el proyecto A-KO. Pero todo eso estaba en catálogo, y pensábamos para nuestros adentros: ¿Para cuándo?. Pues no se hicieron de esperar, y se produjo una oleada de nuevos (y me atrevería a decir que en su mayoría buenos) títulos. Pero si había uno de estos que sobresalía por encima de todos los demás, o bien porque su protagonista era un cerdo antropomorfo, o bien por la soberbia animación y ambientación, o bien porque su creador era el archiconocido Hayao Miyazaki, dicho título no era otro que Porco Rosso.



II.

Todo empezó cuando este autor publicó en la revista japonesa Model Graphix un manga de pocas páginas con un cerdo marrano piloto de protagonista, a raiz del cual Miyazaki decidió llevarlo a las pantallas como un corto de una media hora de duración, sin que ni él mismo tuviera muchas esperanzas de que tuviera éxito, y menos aún después de los problemas que surgieron durante su realización, debido a que los animadores con los que habitualmente trabajaba acababan de realizar una película, y estaban exhaustos. Como consecuencia, se unió con otros equipos, y al final consiguió llevar a cabo su proyecto a pesar de que surgieron más complicaciones, y el resultado final fue un largometraje con una duración de más del doble de lo que se había estimado en un principio. Pero si algo sorprendió más aún a Miyazaki es que esa película, Porco Rosso, en la que tan poca confianza había depositado, se convirtiese en la obra de animación que más beneficios económicos le ha producido. Incluso él mismo hubo un momento en que le dijo a los miembros de su equipo que "no iba a salir bien", así que no depositasen demasiadas confianzas en el proyecto. Esa falta de confianza en su pro-





pia obra se debe a que Miyazaki es de los que opinan que la animación es casi totalmente vista por niños y que Porco Rosso no iba ni mucho menos destinada a esa audiencia, ya que según reconoce el propio autor, se había dejado llevar demasiado por sus gustos. Muchos pueden preguntarse por qué siguió adelante con su proyecto si pensaba que iba a ser un tremendo fracasó. Ante esto, Miyazaki responde que se debe a su propia personalidad, ya que empezaba a sentirse frustrado después de haberse dejado influir tanto en sus obras por el público.



III.

La historia en sí nos narra las peligrosas aventuras de Porco, un auténtico aviador solitario. No obstante, a pesar de ser un lobo solitario, Porco tiene sentimientos, y tiene que confiar en sus amigos. Por un lado están los de la marina italiana, donde Porco pilotó hace tiempo, y por otro tiene amigos que le proprcionan armamento y que le reparan el avión cuando lo necesita. Poco se sabe acerca del oscuro pasado de nuestro guarro amigo. Su verdadero nombre era Marco Pagot y tiempo atrás tuvo un rostro normal. La persona que mejor conoce a Porco es, sin duda alguna, Gina, una de las protagonistas, a la que el héroe conoce desde que tenía 17 años. Esta mujer es la dueña del hotel Adriano, sito en una pequeña isla del Adriático. Es un poco desafortunada ya que se ha quedado viuda en tres ocasiones, pues sus tres maridos fallecieron en combate. Gina es la musa de todos los piratas que se hospedan en su hotel, a los que seduce cantando con su dulce voz.

Fio es la chica a la que Porco conoce en el hangar, cuando lleva su avión para que sea reparado, es la sobrina de Mr.Piccolo, el dueño de la compañía en la que Porco ha depositado toda su confianza. Solo tiene 17 años pero ha demostrado ser muy habilidosa a la hora de diseñar y reparar aeronaves, sorprendiendo incluso al propio y rosáceo cerdito, quien al principio se mostraba un poco reacio a que una adolescente reparase su hidroavión. Fio es, sin lugar a dudas, el tipo de protagonista femenino que todos esperábamos encontrar en una obra de Miyazaki. Sobre ella recae todo el atractivo de las anteriores heroínas de este autor, tales como Nausicaä o la propia Shita.



Aunque como hemos visto Porco tiene amigos, también tiene muchos enemigos, con los cuales entablará duros combates. Sus antagonistas son los piratas, especialmente Donald Curtis, el eterno prototipo de yankee guaperas, descerebrado cuya máxima ambición es ligarse a todas las protagonistas de la serie y abatir a Porco, para después ir presumiendo por ahí. Él cree que si lo consigue ganará fama por ello, y podrá convertirse en una estrella de Hollywood, para luego llegar a presidente de los Estados Unidos de América.

IV.

En resumidas cuentas, Miyazaki ha demostrado una vez más que es uno de los grandes de la animación japonesa y mundial(por no decir el más grande), y Porco Rosso es una clara muestra de ello. Si disfrutasteis como cosacos con “Sherlock Holmes”, “Laputa” o “My neighbour Totoro”, esperad a ver esto.

EN LA CAMA CON SON GOKUH

DRAGON BALL Z: SON GOHAN IS HIS NAME



S , es que es as , la gente dirÆ lo que quiera, pero sigue siendo Dragon Ball la serie de mangas que mÆs y mejor pega. DejØmonos de Kimagure Orage Road, etc. S lo Dragon Ball es lo mÆs. Y hoy por hoy, hemos llegado a un punto donde s lo ciertas cosas nos podr an asombrar en la serie. Hemos visto infinidad de kames, montones de bonitos piæos con mala leche, accidentes laborales tullidores... Pero de verdad, de la buena, nada como esto.

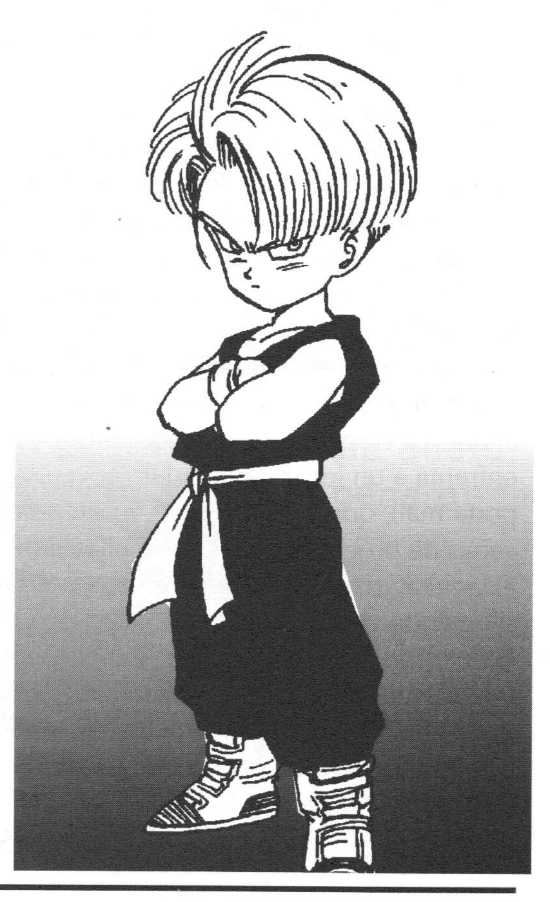




El último tomo de Dragon Ball, que recientemente ha aparecido en Japón y que nosotros tenemos porque somos muy avezados, nos transporta de nuevo a este macro-cosmos de la bolas de dragón en el que pese a estar todo muy liado y ser el japonés utilizado un tanto difícil, viene a contar lo siguiente: El número anterior nos dejó a Son Goten y Trunks pegándose hiperdemoledoras galletas en diversos



puntos vitales del organismo sin que esto tuviera, aparentemente, ningún efecto desequilibrante definido, si bien, parecía que Trunks llevaba la voz cantante. Pues bien, es en pleno y sangriento combate cuando, tras varias increíbles transformaciones en supra-mega-maxi-saiyagin, Trunks lanza un apabullante, descomunal y alucinante rayo fotónico que finalmente desequilibra al desdichado segundo vástago de Son Gokuh.
Por otro lado, las clasificaciones continúan, siendo todos nuestros amiguitos los que finalmente, y gracias a Dios logran un digno puesto para el géstico combate que todos tan bien conocemos (ése, ése, el que tu sabes). Todo parece felicidad, paz y armonía pero... ¡No!,¡hay algo!, dos majestuosas siluetas recortadas con porte altivo y bizarro cara al sol. Ni corta ni perezosa, una de ellas de la que no conocemos el nombre porque no hemos llegado a esa lección del manual de japonés, le pide un apretón de manos a Son Gokuh y todos, que ya conocemos el afable carácter de este sempiterno, bondadoso y atractivo personaje, acepta el ofrecimiento de tierna y casta amistad. Una fugaz mirada a sus grandotes ojos le hace ver a nuestro gallardo





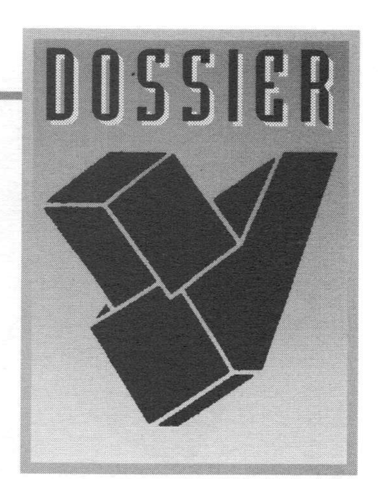
héroe que las cosas no serán tan fáciles como en un principio, y eso, por supuesto, hace feliz a este nuestro super saiyajin particular que pretende día a día mejorar con su Cola Cao, su entrenamiento y fuerza intrínseca.

Con numerosas y paulatinas dilaciones empiezan los combates del archifamoso y regular torneo, siendo Kulilín el primero en pelear, ya que es muy valiente y muy chulo, esta vez contra un obeso y coletudo participante. Nuestro querido amigo con fuerzas renovadas, entre otras cosas por el numeroso cuero cabelludo que brota de su antes siempre sin mácula calva cabeza, no tiene ningún tipo de problema para batir a este nimio contrincante que se revela de muy poca altura. La cosa sigue, y es ahora Biddels la que se enfrenta a un feroz y muy malo adversario (que se porta mal), que esta vez, luce un sin fín de vistosas venas de preciosos tonos entre el azul pret-a-porter y el violeta arcoiris, muy a juego con unos apretados shorts que viste y calza. Pero... ¿no querréis que os lo cuente todo, amiguitos?. Por lo menos, no ahora, ya veremos lo que pasa próximamente y será en el siguiente, apasionante y supercalifragilístico número dos de esta, vuestra revista amiga.

Sergio Benet

Nuevos enemigos y viejos conocidos prosiguen sus combates en la serie favorita de los lectores españoles



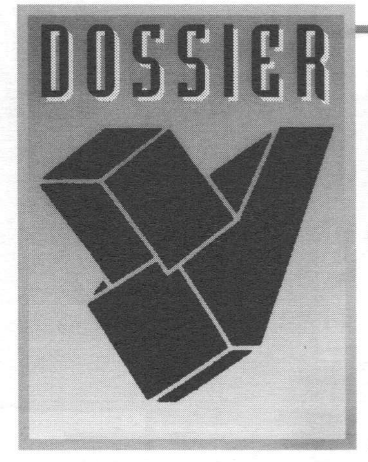


DOSSIER VIZ COMICS

INTRODUCCION

Allá por el santísimo año de nuestro señor Kenshiro , 1987, Fred Burke y Leticia Glozer, indolentes editores de la ya casi inexistente editorial Eclipse , lograron importar de manera definitiva el cómic japones, mamotrético y práctiocamente inexplorado hasta el momento, al país de las hamburguesas, los cómics-books y el cine de Fx. Viz, la más selectiva y prodigada rama de la importante SHOGAKUKAN, sería la encargada de difundir los ardides e infamias de los niñitos de ojos grandes y pies diminutos. Kamui (Sampei Shirato), Mai (Kudo/Ikegami) y Area88 (Kaoru Shintani), precursores de esta línea y género, cosecharon increíblemente un gran éxito entre ele el público estadounidense, que llevaría lógicamente a Viz a establecerse autonómicamente y de forma definitiva en este mercado, desligada totalmente de su anterior precursora Eclipse. Criying Freeman, Horobi, Silent Mobius o Guyver serían sólo una muestra de la hasta ahora ingente cantidad de títulos publicados, generalmente de buenas maneras y exhaltadores en potencia de la obnubilante capacidad adquisitiva de los más acérrimos OTAKUS de gran parte del continente made in USA ¡YEAH!

Akemi Pérez



ENTREVIZTA

Entrevista a Satoru Fujii (Editor-manager de VIZ) y Seiji Horibuchi (Editor-ejecutivo). Satoru Fujii y Seiji Horibuchi, dos dicharacheros y elocuentes editores principales de la ya tan mencionada editorial VIZ COMICS, nos ofrecerían en un lugar de cuyo emplazamiento será más recomendable no hacer memoria, esta minuciosa pero trascendental charla. Con algazaras y cariño os la mostramos nosotros , tal como fuera concebida en aquellos momentos,hace ya una temporadita

O:¿Qué es exactamente VIZ COMICS?

SH: Principalmeþte,Viz, en Japón es una rama de la editorial SHOGAKUKAN.Alli se encarga de distribuir y editar cosas que ya no se imprimen. Por otra parte,Viz ,como ya sabréis, es la intermediaria de publicación entre VIZ américa y Viz Japón.

O: Ahora , remontándonos a los orígenes de Viz América :¿Por qué, ese inesperado desligamiento de Eclipse comics (primera distribuidora de Viz en américa)

SH: Desde un claro principio , nosotros queríamos planear todos los detalles con respecto a la distribución y publicación de nuestros productos , pero el mercado americano era nuevo , y preferimos introducirnos en éste por medio de Eclipse. Más tarde, al apartarnos de ella, no tuvimos ningún tipo de problemas.

O:¿Qué opinan acerca de las otras editoriales americanas que publican mangas?

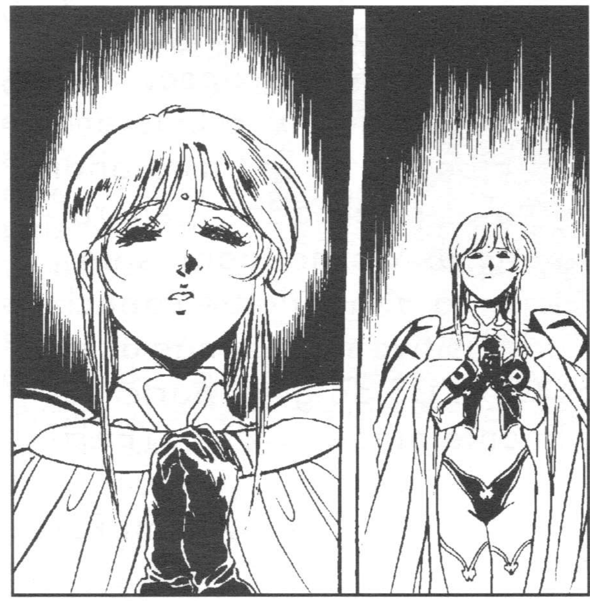
SF: Por ejemplo Dark Horse hace algo diferente a nosotros. Mientras ellos publicaban comics japoneses como algo alternativo a su línea de superhéroes y Aliens nosotros los publicamos como algo principal. En general nos parece bien, ya que ello contribuye a la mayor difusión del manga en Estados Unidos.

O: Acerca de su más reciente éxito, ANIMERICA,¿Han pretendido con esta revista hacer un tipo de publicación más cercana a lo que son las revistas japonesas?

SF:Sí, en cierta forma si, ya que las revistas publicadas aquí en América, son mayoritariamente fanzines que se dedican principalmente a dar sinopsis y visiones generales de una u otra serie,mientras que Animerica pretende introducir una serie de previews de series u autores enfocado a un lado indudablemente más profesional.

O-¿Se van a decantar a la publicación de un tipo u otro de manga tanto dentro como fuera de la revista?

SF- No,nosotros pretendemos dar una visión bastante amplia del cómic japonés, Publicamos auténticos clásicos como Maison Ikkoku o cosas rotundamente mas modernas como Genocyber o Venger Robo .





O: ¿Que les ha parecido el "boom" del manga que ha estallado en nuestro país?

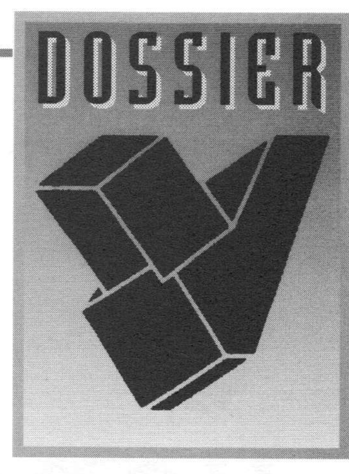
SF: Nos ha parecido un hecho fantástico, estamos muy contentos, ya que en Estados Unidos el mercado del comic es gigantesco y Viz tan solo ocupa una pequeña parte de éste. Por contrario, ahora en España, al igual que en Italia ,el manga es muy conocido debido a que las series de animación japonesas son muy difundidas a través de la televisión.

O-Como punto y final a nuestra entrevista, una pregunta un tanto delicada:¿Qué les ha parecido la edición que de sus obras ha realizado Planeta-Agostini?

SH -Sinceramente , la edición de Planeta es correcta, principalmente según lo que hemos oido, la traducción tiene errores, pero de todas maneras nosotros confiamos en ellos, y esperamos que hagan todo lo que deban hacer para que todo sea mejor. En general, la edición nos gusta y todo depende también del tipo de perspectiva que tenga el aficionado, ya que existen factores y características que pueden no agradar a este pero sirven para ampliar el mercado del producto.

Jorge Riera y Alejandro Serrano

RESEÑAS VIZ



BAOH



En la misma hornada Planeta Agostini nos endilgó dos series absolutamente calcadas, BAOH y XENON. Basadas las dos en un argumento clásico en el manga: la aparición de impresionantes poderes asociada a trajes, drogas o seres que deforman la apariencia externa del protagonista (Guyver sin ir mas lejos). Algo más o menos como ponerse el traje y lanzarse a volar. Si al protagonista deformado (en este caso por un repugnante bichito que proporciona unos sanguinarios poderes) se le une una ninñita que permita la identificación de la parte tierna del protagonista, obtnbemos un perfecto producto diseñado por ordenador para ser vendido. Poco importa que los dibujos sean de Hirohiko Araki, un seguidor de la escuela de Tetsuo Hara, ni la extensión de la serie. Posiblemente, en el mercado nipón sabían con antelación cuantos números iban a a vender , a quién y cuándo. Ni siquiera el mensaje moralizante sobre los peligros de la experimentación genética militar parece real, más nos suena a maquillaje para que por lo menos parezaca que nos están contando algo.
Un producto diseñado que aporta muy, muy poco al manga y que después de leído es absoluta y totalmente olvidable. Muy malas referencias para la esperada (por algunos) Jojo Strange Adventures.

Alvaro Pons.

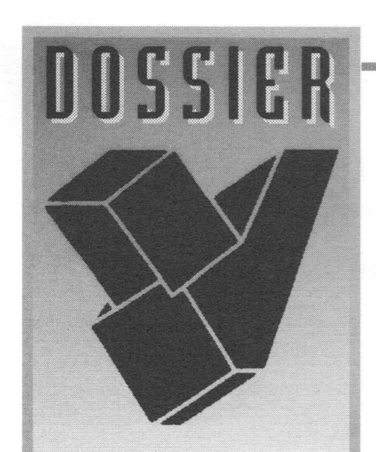
GREY

Es curioso que antes que otras obras de muchísimo más renombre como Mai o Alita, apareciera en nuestro país la intersante obra de Yoshihisa Tagami, GREY. Autor de otras obras igualmente interesantes, como Horobi, Tagami es uno de los autores japoneses que más se aleja de la habitual CI-FI nipona, acercándose a los clásicos occidentales, logrando por ello una peculiar mezcla entre la peculiar forma de narrar del estilo manga, con sus hallazgos e inchorencias, y las carácterístoicas de los clásicos de la ciencia ficción. Mr. Harlan Ellison, uno de los clásicos de la CI-FI (según él), en el prólogo a esta obra, se siente orgulloso por considerarse el precursor de esta obra (según él), basada en un relato corto suyo (según él). No es precisamente una opinión válida, ya que (según yo) Ellison es precisamente uno de esos vampiros de la literatura que se ha alimentado siempre de los realmente grandes de la ciencia ficción para escribir ssus historias. Cierto es que la historia de una gran ordenador que controla el mundo no nos es ajena (desde Asimov a Clake, podemos encontrar referencias al respecto) pero lo cierto es que Tagami logra una narración muy correcta, con una historia bastante coherente, por lo menos hasta el último episodio,



donde los acontecimientos se desarrollan precipitadamente, si apenas posibilidad de entender lo que ocurre. Da la impresión de ser una narración pensada para muchas más páginas y que, por als razones que fuese, debió ser terminada a la carrera. Algo que en principio no nos debe extrañar dadas las draconianas condiciones de producción de los autores japoneses, absolutamente controlados según necesidades de mercado.

Alvaro Pons



RESEÑAS VIZ

HOROBI

G y D :Yoshihisa Tagami.primera parte 8 números.segunda parte 7 números

Horobi no es a primera vista uno de los mangas más atractivos del catálogo Viz, pero si comenzamos a profundizar en este, casi con toda certeza, nuestra opinión cambiará. Yoshihisa Tagami realiza, a partir de un elaborado argumento una narración de horror con claras influencias recibidas de Lovecraft o Cronenberg. La historia comienza impregnada con tintes enigmáticos y oscuros, estando plagada de escenas oníricas que contribuyen a crear una atmósfera inquietante. Pero sin duda alguna, una de las más importantes características de la serie es la creación de unos ambientes lúgubres, partiendo de lugares como hospitales, templos y demás. La técnica narrativa es lenta (muy propia de Tagami), se ajusta perfectamente a la historia, que gracias a esto, posee un ritmo particular. La única pega que le podemos objetar a Horobi en este apartado es su conclusión, que se ve reducido a una tipica lucha entre el bien y el mal, hecho imperdonable ya que un manga original se merecía un final más interesante. El dibujo es la asignatura pendiente de su autor, el grafismo se reduce meros bocetos, que en ocasiones parecen sacados de una planta de diseño industrial. Sin embargo, funcionan. La descripción perfecta de las situaciones, y la planificación del reparto de las viñetas consiguen una movilidad excepcional.

Y así es Horobi un cómic que sin llegar a ser nada excepcional es muy superior a cualquiera de esas obras que se nos presentan como imprescindibles y maravillosas, y que en realidad luego resultan ser simples mediocridades, eso eso, aclamadas por cientos de fanáticos. Y prefiero no decir nombres...

M.A.Hernández





PINEAPPLE ARMY

Kayuza Kudo-Urosawa

Hace ya un tiempo, me dejaron la Graphic Novel que VIZ publicó recopilando PINEAPPLE ARMY. Lo cierto es que tan sólo me dió tiempo a echarle un vistazo y leer una historia. La falta de material japonés en ese momento y la buena reputación de Kudo, autor de Mai (una obra que no conocía y que era refenciada como una obra maestra), hacía de este Pineapple army un ejemplo interesante de esa nueva forma de ver el cómic que en el otro lado del charco hacía estragos. La historia que leí me agrado, bien narrada, grráficamente correcta, quizás con un cierto regustillo a "recuerda el Vietnam", pero correcta.

Recientemente PLANETA ha publicado la novela gráfica en nuestro país y la decepción es tremenda. La lectura completa de esta obra confirma la fragilidad de Kayuza Kudo como guonista, más preocupado por los golpes de efectismo amarillo que por contyar una historia. Las historias de este supuesto instructor, algo así como el equipo-A-en-uno resultan poco creíbles, y en algunos casos, irritantes. El más que correcto estilo gráfico de Naoki Urasawa (deudor evidente de Otomo) salva, en parte , que la lectura de estos cuentecillos no sea insufrible hasta lo exasperante. Una impresión que reafirma mi idea sobre la falta debuenos guionistas en el cómic japonés: faltan ideas que contar. Si bien el estilo gráfico puede resultar más o menos intersante, o su peculiar narrativa más o menos impactante, a la gran mayoría de las historias japonesas le falta una historia que contar. No nos dejemos engañar por las supuestas profundidades de algunas historias como las de Kudo o Koike, daros una vuelta por las historias de autores sudamericanos o sencillamente por los guionistas de línea Vertigo de DC y veréis la diferencia.

Para pasar el rato...(aunque se me ocurren mejores maneras).

Alvaro Pons

RESEÑAS VIZ

DOSSIER

SHION

G y D: Yu Kinutani
Un manga atípico es lo que ciertamente resulta ser Shio. En una priemra ojeada a esta obra, qe pasó bastante desapercibida en el momento de su publkicación, unos dibujos bastante alejados de la estética tradicional nipona convierten a este trabajo en algo curioso, pero nada más. El guión no deja de ser una vulgar labor para una historia de espada y brujería, no se consigue crear un argumento con gancho, y la atmósfera de la que se pretende dotar al cómic no logra cuajar. En definitiva : mediocre.
Pero es en el dibujo donde vioene la mayor particularidad de la que está dotada el cómic. Al ver la parte gráfica , todos la podríamos alabar como una de las más originales y artísticas venidas desde japón (eso exagerando bastante, esta claro) pero como dice el refranero:"No es oro todo lo que reluce" y esto es lo que le ocurre a Shion: que es una mera copia.



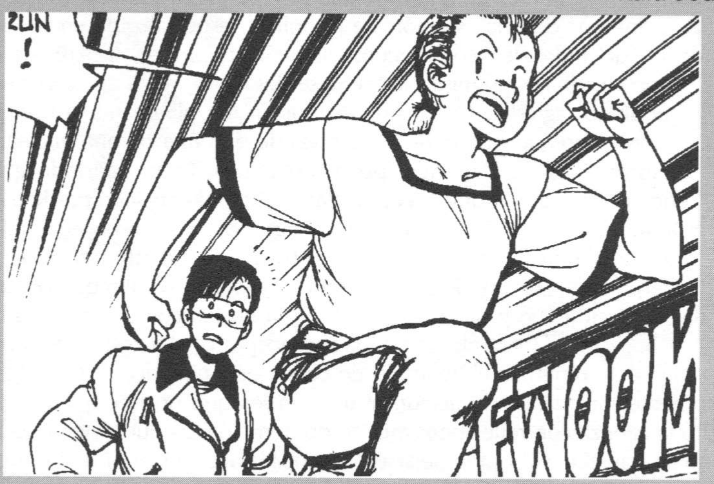
Si alguno de vosotros coloca sus narices delante de cosas que no sean manga puede que recuerde, en los lejanos 80, una revista destinada a la publicaión de cómic europeo llamada "Metal Hurlant". Pues bien, entre las páginas de alguno de sus números, podemos encontrar historias cortas con guión de Druillet y dibujos de Buhannic en los que se nos narran las aventuras de Horath. Pues cuál no sería nuestra sorpresa cuando vemos quie el dibujo de Shion está practicamente calcado de estas historias. Por supuesto el nivel de las historiasnde la publicación gala estaba muy por encima del de la oibra de Kinutani. Y es que habíamos oido hablar de las influencias de los grandes autores europeos en los orientales, pero me temo que nuestros queridos mangakas se estan pasando con eso. Ahora sólo cabe esperar: para cuando El Garaje hermético "made in Japan"

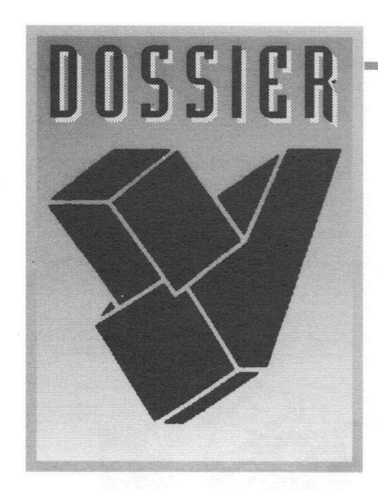
Miguel Angel Hernández

PIXY JUNKET

La primera vez que lo ví, pensé que era una historia más del incomprensible Shirow. Así que para salir de dudas, fuí a los créditos: encontré el nombre "Pure", seguí leyendo hasta que por fin me aclaré, Pure era el nombre de un antiguo alumno de Shirow, y en honor a él realizó Pixy junket. Una historia que nos narra las aventuras de Pixy, una extraterrestre muy peculiar. Tras su llegada a la Tierra, se enamora de un joven llamado Tatsuki, que ayuda a Pixy a huir de los seres más raros de la Tierra. Junto a Tatsuki, se encontrarán para apoyarles su amigo y un misterioso viejo. El humor y la ciencia ficción no faltarán en esta historia de marcianos, que gracias al buen dibujo de Pure (que para eso es su alumno más aventajado) y a un guión lleno de gags nos proporciona un buen rato de lectura.

Rafa Sousa





RESEÑAS VIZ
LOS MANGAS DE ANIMERICA

La revista Animérica, un envidiable intento por parte de la editorial americana Viz Comics de emular las revistas de anime japonesas, no podía dejar de incluir en sus contenidos la serialización de manga dentro de sus páginas. Estos son, por ahora, los mangas que se han publicado en esta prestigiosa revista, estandarte de las publicaciones de anime en el país de las barras y estrellas:

SUPERGAL (MARIS THE CHOJO)

Nos encontramos con un honesto trabajo de Rumiko Takahashi, ampliamente conocida por todos por obras como Ranma 1/2 o Urusei Yatsura (Lum). Esta es una de las operas primas de la Takahashi, y carece de los posibles encantos que otras de sus obras más maduras puedan tener. La protagonista es Maris, una extraterrestre superfuerte enrolada en la policía espacial (los japoneses parecen tener una especial predilección por los agentes de la ley y el orden), caracterizada por el ya típico modelo de personaje burdo, histérico, zafio y patán al que nos tiene acostumbrados esta autora. Todo se desarrolla en un contexto de pretendida sátira de space-opera. Las también características situaciones de humor son casi inexistentes y son tan facilonas que no harían reír, aún en el difícil caso de que pudiera leerlas, ni a mi primito de nueve meses (y eso que es muy risueño). El intento de introducir elementos de acción también es fallido (lo siento, Sra. Takahashi, pero lo suyo no es el género de acción), y no aporta nada innovador. En lo que al apartado gráfico respecta, es el de siempre, si te gusta como dibuja Rumiko Takahashi, te gustará, ya que no es ni mejor ni peor, sino simplemente igual. Sólo para incondicionales.

A.D. POLICE

Enmarcada dentro del universo de la famosa y aclamada serie de productos de animación Bubblegum Crisis, A.D.(Advanced Defense) Police es un manga inspirado por el OVA del mismo nombre, que nos presenta una enésima versión del Tokio post-apocalíptico. Escrita por Tosimichi Suzuki y dibujada por Tony Takezaki (autor de obras como Makoto-Chan, que le lanzó a la fama), del cual Viz también está publicando actualmente Genocyber, nos encontramos ante una obra cuando menos, discutible. Otra vez, el Tokio megalopolizado que experimenta una casi total destrucción (esta vez, gracias a Dios -o a quien sea-, dejando aparte el hiperutilizado conflicto nuclear) a causa de un terremoto, después del cual una gran corporación, G.E.N.O.M., controla, de un modo indirecto, los aspectos político-económicos de la ciudad. A parte, también encontramos un androide que se cree un enviado de Dios y ciertos elementos de una sección de la policía, especializada en investigar delitos de androides (comunmente llamados boomers). A partir de estas poco originales premisas, la trama se desarrolla . Una de las cosas que podemos agradecer a la serie es (por fin) un planteamiento un poco más elaborado que el de "Después de que una bomba nuclear cae sobre Tokio ..." y algo (poco) novedoso. En el apartado gráfico encontramos a un Tony Takezaki claramente influenciado por Katsuhiro Otomo, con un bien reflejado tono negro, oscuro y urbano, unos más que detallados fondos (rasgo, por otra parte, habitual en el género cyberpunk) y, por fin, después de mucho esperar, alguien que desarrolla las escenas de acción con pasmosa claridad -cosa no tan común entre los mangakas- y hace un planteamiento de página aceptable. En resumen, un muy buen pie para comenzar el apartado de comic en Animérica. A.D. Police es, netamente, un manga de acción al uso, en los que no hay que romperse mucho la cabeza con reflexiones mistico-epistemológicas que dejen huella ,ya que no las hay, tan sólo cabe dejarse llevar por la acción y el ritmo trepidante. Si eres un fan de la Ci.-Fi. "hard", ya sabes que leer.

DOSSIER

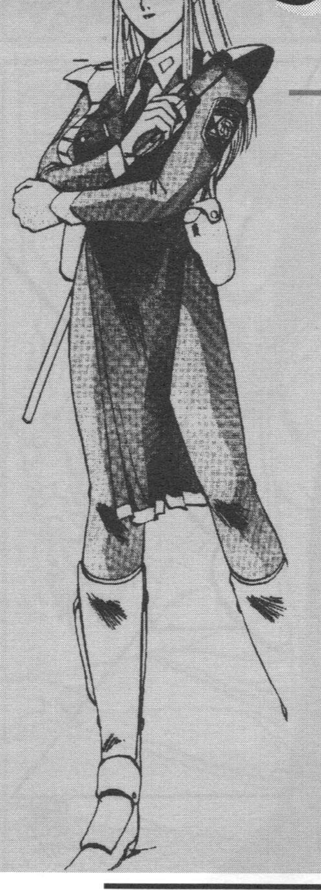
RESEÑAS VIZ

MERMAID'S FOREST

De nuevo tenemos a Rumiko Takahashi intentando vendernos la moto con el género de acción, y esta vez casi lo consigue. Mermaid´s Forest refleja los esfuerzos (de nuevo fallidos) de intentar decir algo interesante en el campo del comic de aventuras. Usando esta vez como base la tradición folklórica nipona, nos introduce como nuevo elemento a ciertos animales mitológicos: las sirenas. La premisa del personaje forzado a vivir eternamente y que pretende librarse de su "maldición" ha sido usado por otros mangakas, como Yuzo Tacada, con bastante mejores resultados. Aparentemente, la Takahashi se ha dado cuenta de que lo suyo no es la acción, y se ha decantado por dedicarse plenamente a las obras con relaciones humanas como trasfondo, aderezadas por el conocido sentido del humor Takahashi y dejando la acción en un plano secundario, Ranma 1/2 y su más reciente obra One-Pound Gospel(que trata de las relaciones entre un boxeador y una monja), lo cual nos beneficia a todos. Aun así, parece que en los U.S.A. ha tenido gran éxito, lo que ha llevado a que Viz comics publique una miniserie de cuatro números continuando las aventuras ofrecidas en Animérica, que acabarán a finales de este año. Flojita, flojita, pero por lo menos es algo más legible que Maris the Chojo, lo cual no es mucho .



SILENT MOBIUS



guión y dibujos: Kia Asamiya

Y volvemos a reseñar Silent Möbius por enésima vez, ¿el motivo?: se han dicho demasiadas cosas buenas de esta serie, que ha sido ensalzada como obra indispensable en lo que a manga se refiere, dejando a todo lector con una impresión falsa, ya que no pasa de ser un cómic corriente. Desde luego, la primera parte (en especial los tres primeros números) era esperanzadora, nos presentaba un argumento que si bien no era un derroche de originalidad y saber hacer (yo más bien diría que fue el fruto del múltiple visionado de Blade Runner) era lo suficientemente atractivo para obligar a continuar la serie. Todo esto, aderezado con un dibujo interesante, si bien en mi opinión debería haberse dejado en blanco y negro y no colorearlo. Pero el tiempo pasa y las múltiples partes de la obra también y éstas no hacían más que emprender un declive que, a pesar de lo que se diga por otros lugares, todavía no ha terminado. La serie cada vez se va haciendo más absurda y aburrida, hasta el punto de haber abandonado sus planteamientos iniciales, los que se nos presentaban en el único tramo de la obra que merecía la pena. Es una pena que Silent Möbius haya pasado a englobarse en ese amasijo de mangas que se nos presentan como obras maestras y máximos representantes de lo que se denomina cyberpunk puesto que la cruda realidad es que con menos parásitos de un autor , nombre o movimiento. Si quereis cyberpunk, dejaos de tonterías como Alita, Silent Möbius o patrulla especial Ghost y leeros Neuromante que, para que lo sepais, no es un manga, es un libro y aunque en él no aparezcan viñetitas de niñas sexys con ojos grandes es bastante más agradable que un subproducto.

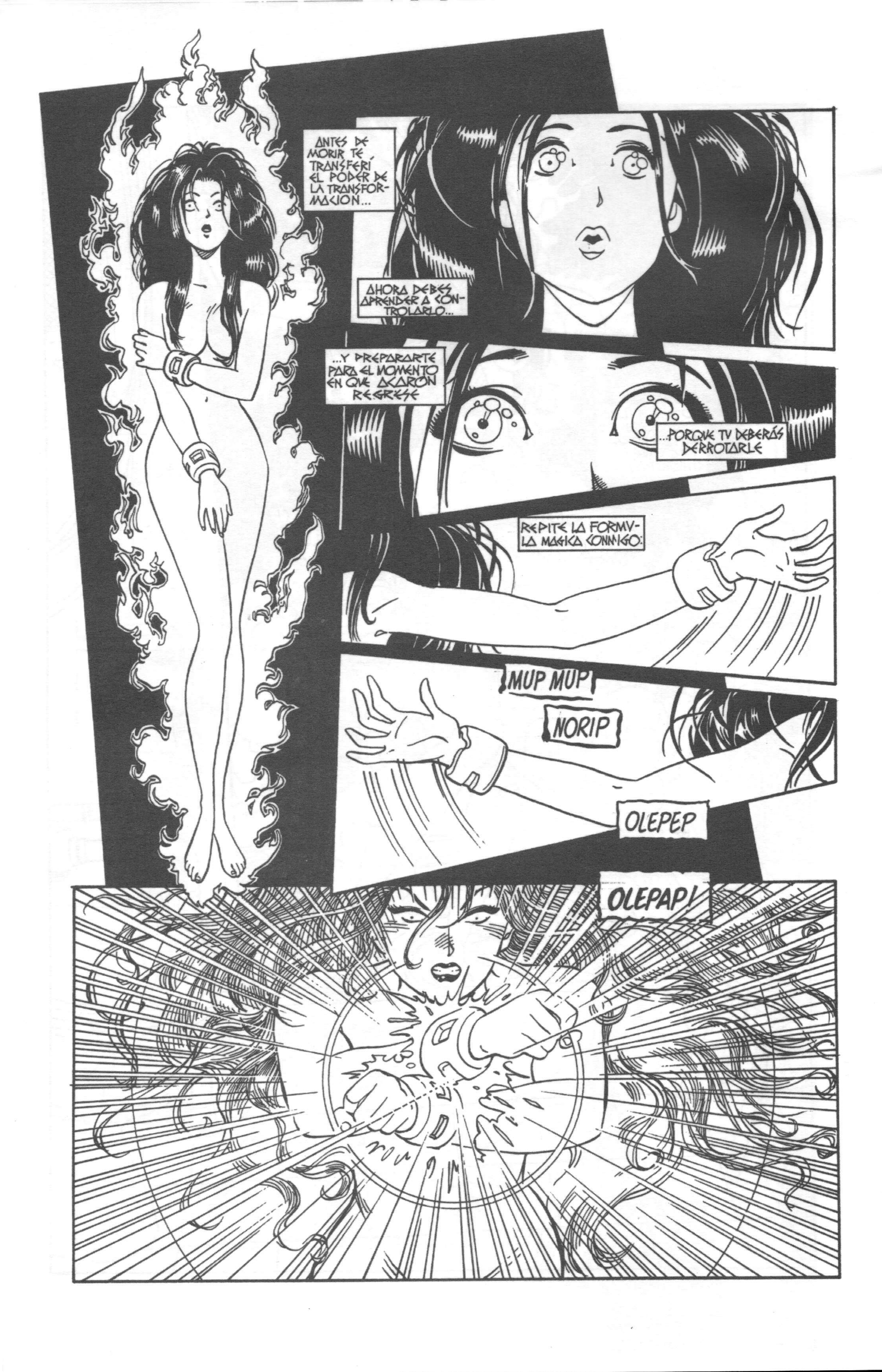
M.A. Hernández

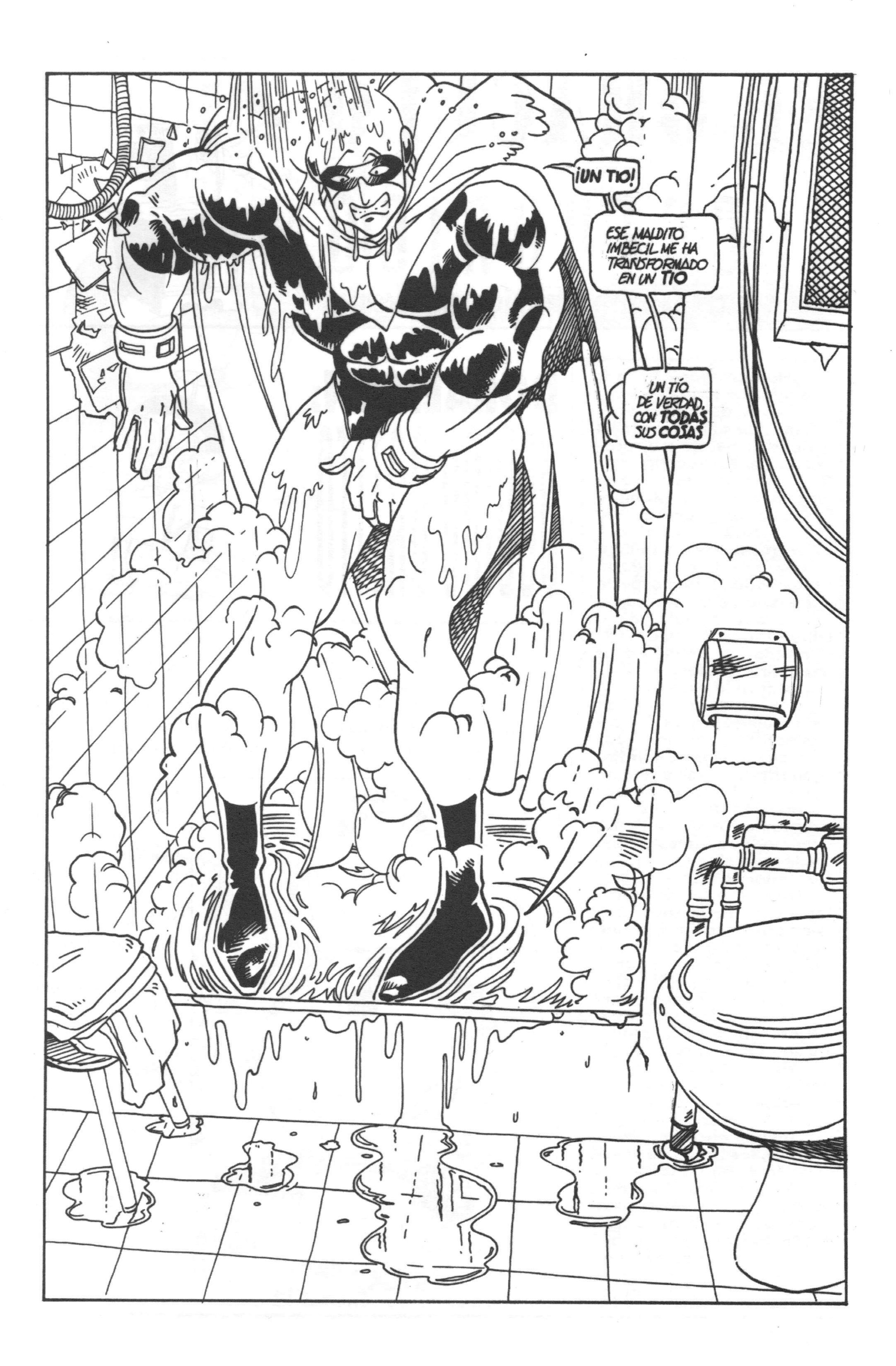

MEGA
MAN


EN ALGÚN LUGAR DEL FUTURO
AHHHHH!
¿QUÉ HA PASADO?
¿Y QUÉ SON ESTAS PULSERAS?
TAL VEZ EL "MECA" PUEDA DECIRMELO
SE QUE TENGO QUE RECORDAR ALGO MÁS, ALGO MUY IMPORTANTE, PERO... ¿QUE?


SINCERAMENTE PAQUITA, NO TENGO NI IDEA
PUES VAYA
SON DE UN MATERIAL Y UNA TECNOLOGÍA DESCONOCIDOS PARA MÍ. LO SIENTO...
PUES SI QUE ME SIRVES DE MUCHA AYUDA, GRACIAS
REBAJAS
CYBER LAND
CYBER LAND
CYBER LAND
GIRLS

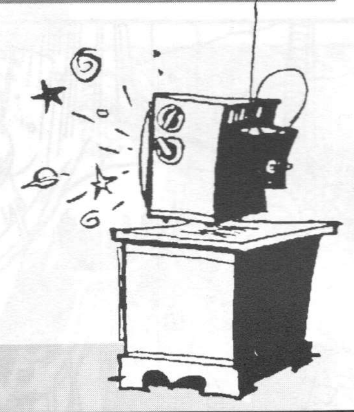

NO TEMAS NADA SOY COCHÓN EL EXTRATERRES-TRE QUE ENCONTRASTE...


ANTES DE MORIR TE TRANSFERÍ EL PODER DE LA TRANSFORMACION...
AHORA DEBES APRENDER A CONTROLARLO...
...Y PREPARARTE PARA EL MOMENTO EN QUE ACARÓN REGRESE
...PORQUE TU DEBERÁS DERROTARLE
REPITE LA FORMULA MAGICA CONMIGO:
MUP MUP
NORIP
OLEPEP
OLEPAP!


¡UN TIO!
ESE MALDITO IMBECIL ME HA TRANSFORMADO EN UN TIO
UN TÍO DE VERDAD, CON TODAS SUS COSAS

EL ORACULO ELECTRONICO

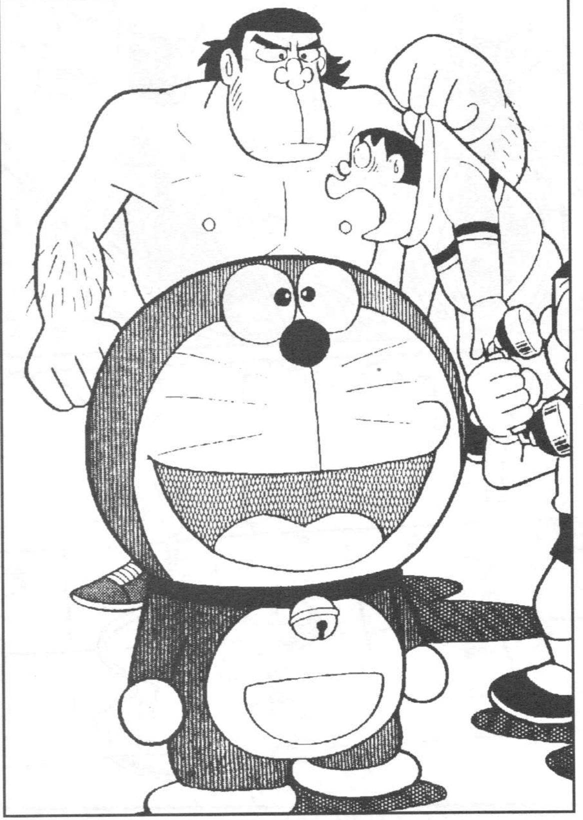
Guía patatero-televisiva de anime y adyacentes.

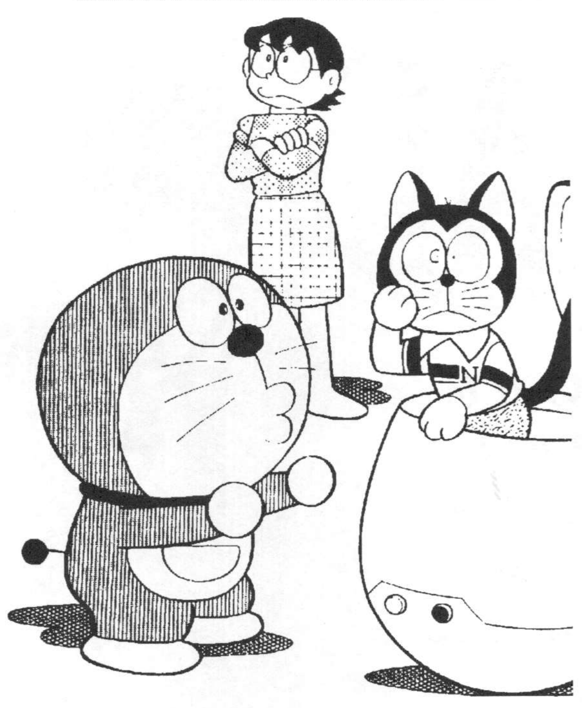


¡Hola amigas y amigos otakus de toda España y parte del extranjero!. OTAKU, en su nueva etapa viene dispuesto a ofreceros los mejores artículos y secciones que podéis encontrar en este planeta. Es por ello que aquí me hallo para compartir con vosotros toda mi amplia e imperecedera sabiduría plasmada en una especie de guía de la más fulgurante actualidad (ya sabéis a qué me estoy refiriendo) del animé en las cadenas de televisión ibéricas (con la excepción de algunas emisoruchas autonómicas que mi defenestrada antena no alcanza a recibir -Sniffffffff, snifffffff). Es obvio que no voy a rebajarme a la mera confección de una lista de programación de dibujillos animados de nuestra piel de toro, sino que pienso extenderme en unos objetivísimos ensayos acerca del noble medio de expresión que constituye (según el renombrado crítico y director de nuestra publicación, Jorge Riera) el décimo arte, el animé del país del sol naciente. Procuraré que mi opinión no sea óbice para el enjuiciamiento crítico de las series que trataré en ésta , mi sección. Paso a paso, Otaku os ofrecerá, como si de una enciclopedia se tratase, las fichas de vuestros animés favoritos. Pido, anticipadamente, perdón por las misteriosas desapariciones de la caja tonta de las series aquí comentadas. Sin más preámbulos, manos a la obra.

DORAEMON: JODIDO GATITO

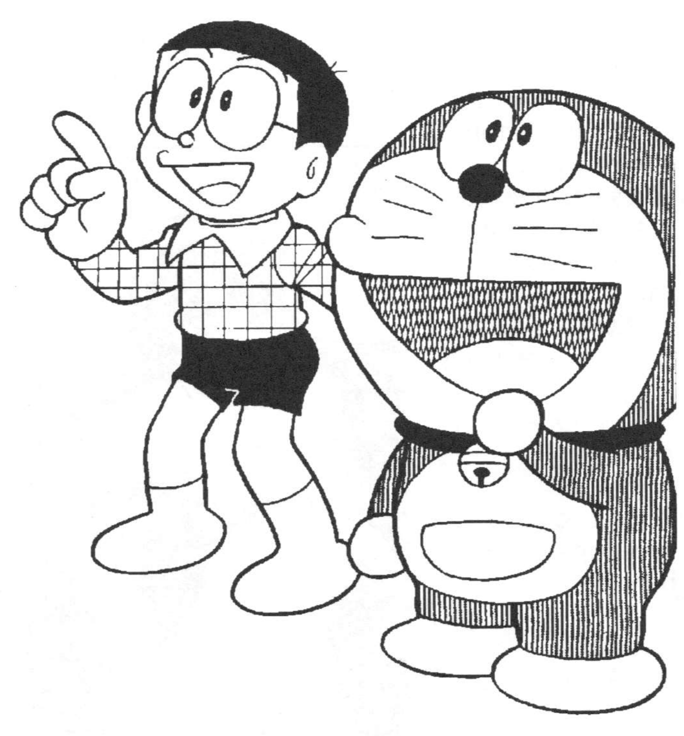
Doraemon es un clásico del manga creado por FUJIO F. FUJIKO (seudónimo que esconde increíblemente a sus dos autores creadores), está destinado al público infantil, y, como la mayoría de los cómics nipones, tiene su versión animada. Ambos, manga y anime, son como dos gotas de agua, si bien el dibujo (no muy trabajado por cierto) es superior en el anime que en el manga. La temática y desarrollo son prácticamente los mismos: Nobita es un pésimo estudiante de básica que falla tanto en el deporte como en su casa. Un día, mientras holgazanea en su habitación aparece por el cajón de su escritorio un gato parlante: Doraemon. Este es enviado por el bisabuelo de Nobita desde el futuro, cual Terminator, para salvarle de una serie de desgracias





que le van a ocurrir a lo largo de su vida. A partir de este momento, tanto anime como manga se desarrollan igual o casi (yo no he tenido todavía la ocasión de ver y leer toda la serie al completo): Doraemon sacará de su maxibolsillo con infinito fondo, un invento sobre el que se desarrollará todo el capítulo. Estos inventos son codiciados por los amigos de nuestro protagonista, y dan lugar a las más grotescas y descabelladas situaciones.

Aparte de Doraemon y Nobita aparecen otros personajes muy frecuentes como la severa madre, Gigante (Chaian), un niño tan grande como su nombre y de maldad muy similar, que junto a sus compinches desempeñarán el papel de antagonistas principales (los malos de la pel...digo, del manga) y, como no, aparece la niña bonita inteligente y estereotîca de la que Nobita se enamora y (¡Oh casualidad!) y por la que es correspondido. Esta vez la nena viene con el nombre de Shizuka, y, por supuesto, no faltarán las disputas entre Nobita y Chaian por ella. Para aliñar la ensalada se mezclan el terror de Doraemon por los ratones y sus originales inventos, la nobleza (como no) de Nobita, demostrando tener numerosas virtudes y el único defecto de la vagancia, aparte de su mala suerte, y el miedo que este profesa hacia Chaian.



En cuanto a la estructura, Doraemon se divide en la serie de animación en varias historias sin número fijo por episodio (depende del canal) y en la edición española del manga, son dos historias por número. El anime, por lo que yo sé, se emite por las tardes en TV3 y al mediodía en CANAL 9. Los fines de semana, el horario de emisión puede variar considerablemente, por lo que no quiero decir una hora fija, que luego os quejáis. El manga es publicado semanalmente por nuestra amiga de confianza (je, je, je...) la editorial Planeta de Agostini cómics, al módico precio de 35 duretes (calculad lectores, calculad...).



En resumen: un producto infantil, divertido a veces, un poco monotemático e idóneo para ser puesto mientras haces los deberes (perdón estudiantes que carezcan de ellos, o señores adultos que lean esta revista).

Por cierto, si estás viendo RANMA 1/2 (pobre de tí) o HATTORI EL NINJA (de los mismos autores que esta serie), y te parece que mientras estos personajes ven la tele, Doraemon aparece anecdóticamente en ella, no te extrañes, porque es todo un clásico.

Marcos "M" Navarro

VIDEO GIRL AI



Masakazu Katsuras's publicó en 1990, de la mano de la archiconocida SHONEN JUMP, la obra que le lanzó a la fama y le llevó a ser nominado para el oscar. Este manga, VIDEO GIRL AI acaba de llegar a España y consta en total de 15 tomos y 6 OVA's.



El tema principal es el de un adolescente (YOTA) que encuentra a su primer amor (NOEMI). Pero dicho amor no es correspondido. Yota después de un desengaño corre al video club y se alquila una película...mientras está viendo la cinta empiezan a surgir luces del televisor y aparece una chica (AI). Ai estaba creada para ayudar a Yota para que Noemi se enamorara de él y a partir de aquí empiezan las aventuras para nuestros amigos.

VIDEO GIRL AI es uno de los mangas que más carisma tiene y el lector se puede ver reflejado en el protagonista, con su primer amor o su sueño inalcanzable. Una mezcla de amor, fantasía y comedia que tanto gusta a los lectores y que en más de una ocasión resultan explosivas. Los OVA's constan de 6 partes dirigidas por el japonés MIZUKO NiSHIBUKO. La adaptación es acertada y los personajes muy logrados.

Los títulos de los seis OVA's son:

1. A soothing girl
2. The present
3. The commemorative day that Ai dated Yota wearing the dress he had given her
4. Confession
5. Ai's going to vanish?
6. AI,Ai,Ai (pitiful Ai's love)



GUIA DE PERSONAJES

*AI AMANO La misteriosa chica que aparece del video de Yota. Voz del OVA: Megumi Hayashibara
*Yota Moteuchi. Sus amigos le llaman MOTENAI YO DA que significa el perdedor. Esta enamorado de Noemi y gracias a él aparece Ai. Voz del OVA: Takeashi Kusao
*Noemi Hayakawa: Es el deseo supremo de Yota y va a su misma clase. Voz del OVA Yuri Amano
*Takashi MIIMAI Es el mejor amigo de Yota. Todas las chicas están locas por él. Voz del OVA: Takashi Tsujiya
*Gokuraku Manager Es el dueño del video club y le aconseja a Yota que coja la película GIRL AI. Voz del OVA: Ken'ichi Ogata
*The man in the coat : Es el creador de las chicas Ai. Voz del OVA : Hirota Suzuoki

Rafa Sousa





Reseña Crítica

VIDEOGIRL AI. Serie limitada de doce números.
Masakazu Katsura.
Esquema básico: Chico enamorado de chica que está enamorada de otro (¡oooooh pena penita pena!), el cual, como es amigo del primero, no le hace ni puñetero caso a la desolada jovencita. No parece difícil ¿eh?. Sigamos: la encantadora muchacha se consolará contándole sus penas de amor a su secreto enamorado. Este cuando intentaba ahogar sus penas en una película erótica del videoclub, queda asombrado al ver que la beldad juvenil a la que contemplaba sale de la pantalla del televisor para ayudarle a sobrellevar su desgraciada situación sentimental. El televisivo bombón se enamorará del insulso y desdichado infeliz, consiguiendo así incumplir las reglas de las chicas de su condición. Alguien vendrá a poner las cosas en su sitio. Eso podría ser la sinopsis. Por supuesto que como habitualmente el guión no es la parte básica del asunto y se limita a combinar (al menos durante los primeros números) situaciones divertidas de un modo que permita que las protagonistas enseñen las bragas una y otra vez. Sin embargo, y aunque la historia sea discontinua y avance a trompicones, el nivel gráfico está muy por encima de lo que es el standard habitual. Pero claro, uno se acaba agobiando de situaciones absurdas en las que nada (¡nada!) sucede. Por eso prometen que habrá acción. Yo recomiendo paciencia, serenidad de espíritu y templanza de ánimo, que no hay mal que cien años dure.

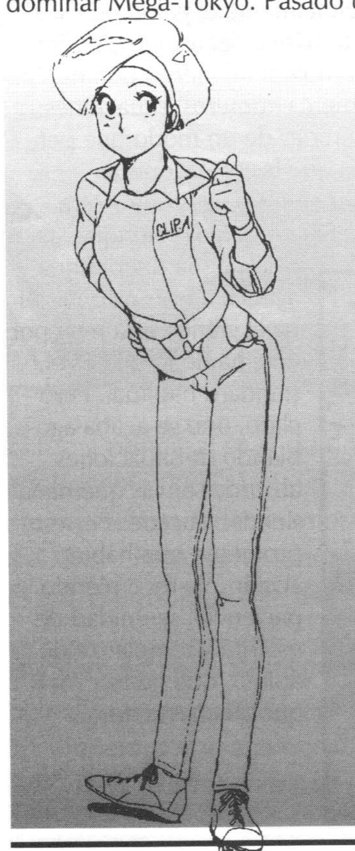


Sergi Oscar Albir

BUBBLEGUM CRISIS

Para que no os quedéis calvos mientras os arrancáis los pelos intentando aclararos con este listado, ahí va un resumen de Bubblegum Crisis, ese anime cyberpunk que tanto debe a obras como "Blade Runner"

La historia de Bubblegum crisis comienza en el año 2022, cuando el brillante científico de la "Genom corporation", Katsohito Stingray, concluye sus trabajos sobre un revolucionario sistema biomecánico conocido como BUMA (pero vulgarmente llamado Boomer). Stingray murió en manos de sus superiores cuando el proyecto fue robado por la compañía para su proyecto de dominar Mega-Tokyo. Pasado un tiempo, Genom comenzó a desestabilizar a las fuerzas del orden por medio de ataques efectuados por sus Boomers (convertidos ya en poderosas maquinas de guerra), y tomar así el poder del país.

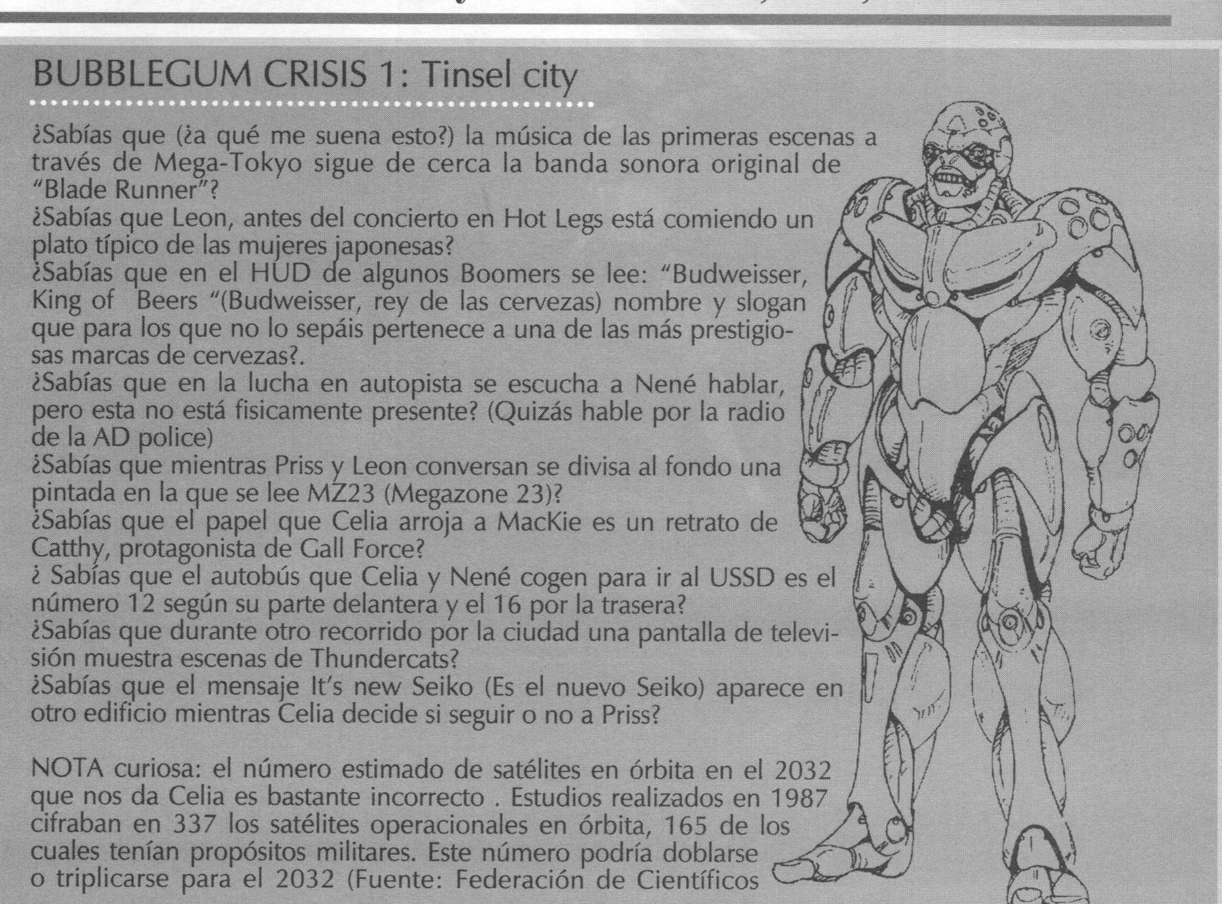


En el 2025, el segundo gran terremoto golpeó Mega-Tokyo con una fuerza de 8 en la escala de Richter. Miles de personas murieron. Genom comenzó una nueva táctica, usando sus Boomers en las tareas de reconstrucción, podrían construir la ciudad según sus designios. Desde entonces, sus planes de control discurrieron por otros caminos, pero los ataques indiscriminados de los Boomers siguieron siendo frecuentes.

E1 doctor Stingray tenia una hija, Sylia (Celia), que contaba con doce años cuando murió su padre. En el año 2030, su diseño de la armadura de combate, basado en los trabajos de su padre, fue finalizado. Tras este trabajo, Sylia reclutó a tres compañeros para formar a un grupo de mercenarios/vigilantes para proteger Mega-Tokyo de la perversion creada por su padre, asi como para vengar la muerte de este. Un grupo llamado las Knight Sabers. Este grupo, aparte de Sylia, esta compuesto por: Linna Yamzaki, una instructora de aerobic que perdió a sus padres durante el terremoto. Es experta en combate cuerpo a cuerpo. Priss Asagiri, una cantante de rock que toca con su banda "The Replicants" (¿dónde lo habré oido antes?), en el cafe "Hot Legs". Perdió a los 17 años a su novio, victima de la "Genom corporation". Es experta en cualquier tipo de lucha. Nene Romanova, la mas joven del grupo, es la unica que no ha perdido ningún pariente. Es una experta en computadoras, su trabajo en AD Police es muy útil para el grupo. Entró en las "Knight Sabers" tras resolver un complicado puzzle informatico creado por Sylia. Pero hay otros personajes importantes, como Muckie Stingray, el hermano pequeño de Sylia, podría considerársele el quinto miembro del grupo, si bien su tarea no está en la calle, sino como ingeniero. Leon McNichol, es un duro policia del cuerpo especial anti-Boomers es un gran fan de Priss.

¡Lo logramos!, una vez más los intrepidos reporteros de OTAKU hemos logrado, en nuestra ardua tarea de ofreceros artículos cada vez más largos y tontos esta lista de curiosidades, guiños, meteduras de pata y demás de Bubblegum Crisis, la serie de OVAs protagonizada por estas saltimbanquis de diseño, que además cantan (desde luego no son Elvis) llamadas Knight Sabers. Y mientras os dais cuenta de que nadie es perfecto y, puesto que hablamos de una serie bastante musical, os canto el tema de Perry Mason : Tarará, rara, turarararara....

BUBBLEGUM CRISIS 1: Tinsel city



¿Sabías que (¿a qué me suena esto?) la música de las primeras escenas a través de Mega-Tokyo sigue de cerca la banda sonora original de "Blade Runner"?

¿Sabías que Leon, antes del concierto en Hot Legs está comiendo un plato típico de las mujeres japonesas?

¿Sabías que en el HUD de algunos Boomers se lee: "Budweisser, King of Beers "(Budweisser, rey de las cervezas) nombre y slogan que para los que no lo sepáis pertenece a una de las más prestigiosas marcas de cervezas?.

¿Sabías que en la lucha en autopista se escucha a Nené hablar, pero esta no está fisicamente presente? (Quizás hable por la radio de la AD police)

¿Sabías que mientras Priss y Leon conversan se divisa al fondo una pintada en la que se lee MZ23 (Megazone 23)?

¿Sabías que el papel que Celia arroja a MacKie es un retrato de Catthy, protagonista de Gall Force?

¿ Sabías que el autobús que Celia y Nené cogen para ir al USSD es el número 12 según su parte delantera y el 16 por la trasera?

¿Sabías que durante otro recorrido por la ciudad una pantalla de televisión muestra escenas de Thundercats?

¿Sabías que el mensaje It's new Seiko (Es el nuevo Seiko) aparece en otro edificio mientras Celia decide si seguir o no a Priss?

NOTA curiosa: el número estimado de satélites en órbita en el 2032 que nos da Celia es bastante incorrecto . Estudios realizados en 1987 cifraban en 337 los satélites operacionales en órbita, 165 de los cuales tenían propósitos militares. Este número podría doblarse o triplicarse para el 2032 (Fuente: Federación de Científicos

BUBBLEGUM CRISIS 2: Born to kill



¿Sabías que el científico que vemos trabajar en un Boomer al comenzar el capítulo es el novio de Irene?

¿Sabías que todos los códigos de acceso que utilza Irene son nombres de canciones de la banda sonora de la serie?

¿Sabías que Yui de Megazone 23 está en la clase de aerobic de Linna?

¿Sabías que en la tarjeta telefónica de Linna hay un retrato que, a pesar de lo que se diga, no es de Priss?

BUBBLEGUM CRISIS 3: Blow up

¿Sabías que la pantalla en la que el Boomer registra a Mason está llena de nombres de personajes de actores de Top Gun?

¿Sabías que el distrito 3 al que Mason se refiere como plagado de criminalidad y que debería islarse corresponde al centro metropoilitano de Megatokyo, en el que se sitúa la central de AD police?

¿Sabías que Priss, en la fiesta de Shu aparece con los ojos marrones?

¿Sabías que Mason y Celia reciben información cibernéticamente por medio de un complicado sistema de satélites?



BUBBLEGUM CRISIS 4: Revenge Road

¿Sabías que Gibson es una deliberada referencia a Mel Gibson el luchador de la carretera?

¿Sabías que Priss, cuando dice "suena bien como siempre" se refiere al nuevo cantante y al tema de apertura y musica para el video? (La musica es buena siempre sin Kinuko cantando)

¿Sabias que el Dr.Raven tiene "premio novel de ciencias" escrito en la parte trasera de sus coveralls?

¿Sabias que en las tarjetas Gryphon de Priss, aparece Maddona cerca del cepillo?

¿Sabías que Ryuichi Sakamoto, (un gran compositor de música japonesa) está registrado como el segundo dueño de un Gryphon en Mega-Tokyo?

¿Sabías que la leyenda "Max Headroom" es una referencia al carácter cyberpunk?

¿Sabías que cuando el Gryphon toma control de sí mismo envuelve cables pesados sobre Gibson, y en la siguiente escena han desaparecido los cables?



BUBBLEGUM CRISIS 5: Moonlight rambler

¿Sabías que el doberman Boomers bear tiene un cierto parecido a los aliens?

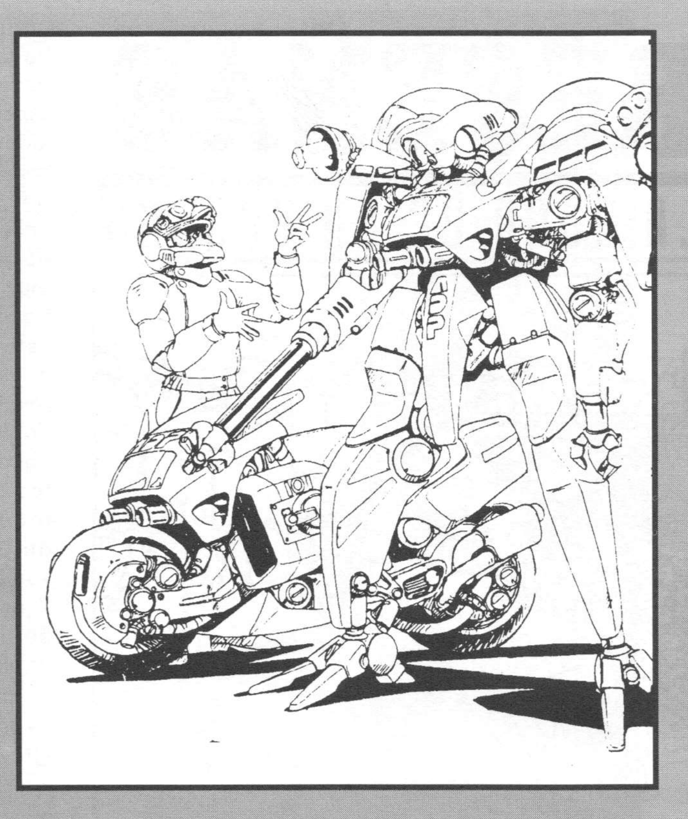
¿Sabías que cuando Leon le dice al conductor que tire fuera al espía, lleva la insignia en la parte izquierda de su chaqueta, y en la siguiente escena regresa a la derecha, donde siempre la ha llevado?

¿Sabías que el estéreo del coche es un Alpine?

¿Sabias que la señal de la pantalla de la computadora decía "Fail safe system down" antes de que D-D se llevara a Silvia?

¿Sabias que durante la pelea, Celia consiguió de nuevo su estrujado brazo derecho?

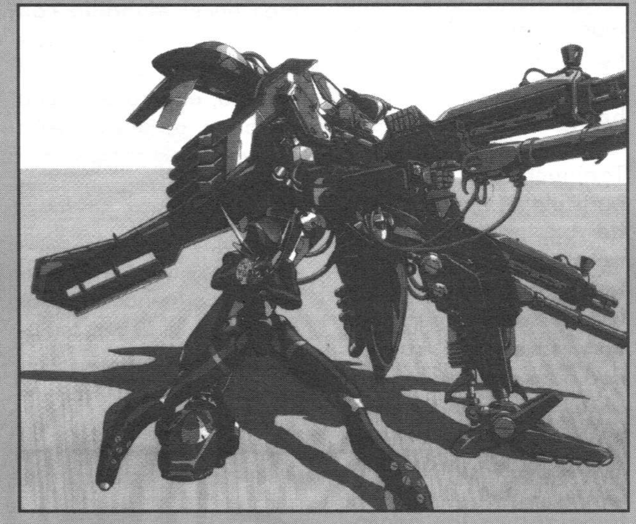
BUBBLEGUM CRISIS 6: Red eyes



¿Sabías que el pelo de Deri ha cambiado del color pelirrojo naranja a rubio?
¿Sabias que el revolver de Leon está etiquetado como "el agitador terrestre"?
¿Sabías que el satélite que emite efectos de sonido está hecho de sonidos como un alterado estallido de tren y un chillido humáno?
¿Sabías que cuando Priss dispara a Largo para liberar a Leon hay un agujero en la mano derecha de Largo, lo cual tambien ocurrió al estar alrededor de la garganta de Leon?
¿Sabías que Largo siempre usa su mano derecha cuando dispara el satélite?
¿Sabías que el color de los ojos de Largo cambia de escena a escena?
¿Sabías que cuando Largo pregunta a Quincy si pone la torre Genom sobre multivision, las pantallas activan ocho paneles horizontales, pero en la siguiente escena hay solo seis (tres arriba y tres en la figura cuadrada)?
¿Sabías que la cabeza original de Motoslave fué pisada por el Red hyper boomer, y cuando el nuevo Motoslave aparece lo primero que hace es pisar la cabeza del Hyper boomer?
¿Sabías que la piel de Largo empezó a crecer cuando el primer rayo de satélite le golpeó?
¿Sabías que cuando Leon dispara a Largo desde detrás, solo hay un agujero para el disparo cuando la

BUBBLEGUM CRISIS 7: Double vision

¿Sabías que en Vidio vision, ella conducía una moto, después movió con ambas manos para disparar a su coche? (Pero no se puede conducir una moto sin tener aunque sea una sola mano en el manillar)
¿Sabías que el ascensor es "Toshiba"?
¿Sabías que el vagón que lleva la araña vision está etiquetado "cangrejo vivo"?
¿Viste la señal "enemigo instantaneo" que está sobre la esquina de la estación de trenes donde Linna sale?
¿Sabías que el nombre completo de Irene sobre su tumba es Irne Can, pero en el diálogo aparece como Irene Chang?
¿Sabias que durante la pelea, Celia es agarrada de nuevo por su brazo derecho?

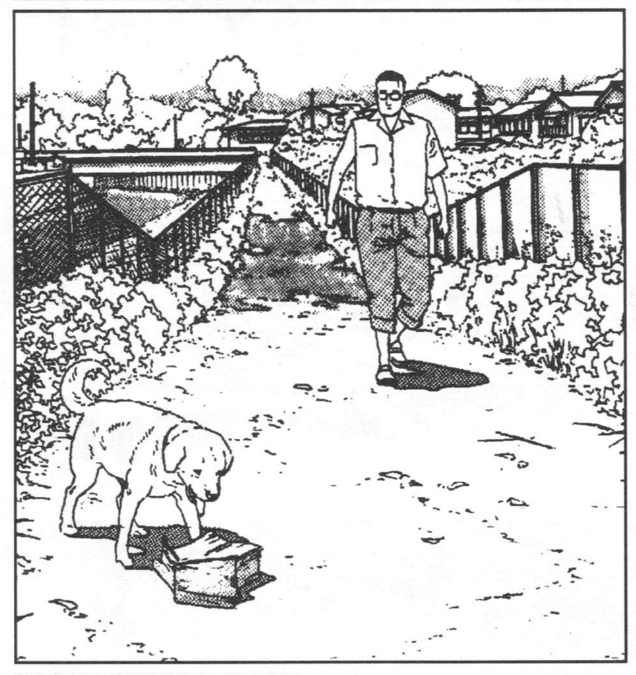


BUBBLEGUM CRISIS 8: Scoop chase

¿Sabías que la boca de Lisa se mueve (cuando ella regresa de la ventana, después de coger una vision rapida de Priss pero no hay sonido?
¿Sabías que hay un ligero borrón sobre uno de los edificios donde Nene conduce su scooter?
¿Sabías que los caractères están usando collares de piel?
¿Sabías que Nene es zurda?
¿Sabías que Nene escribe el reportaje de izquierda a derecha y en inglés?
¿Sabías que los nombres de los oficiales ADP estan sacados de personajes del famoso western?

RESEÑAS

LA HORA DE LA VERDAD



EL CAMINANTE
Taniguchi
Revista El Víbora

A veces esto de los comics japoneses resulta deprimente: tebeo tras rebeo, lo único que nos encontramos son historias endebles, mal contadas, con unos esquemas repetitivos y un dibujo que no pasa de lo correcto. Sin embargo, de tanto en tanto, la esperanza renace como en el mejor de los cuentos clásicos. El caso que nos ocupa es uno de esos que nos devuelven la fe en encontrar cosas de calidad entre la caterba de series niponas que nos invade. El caso es que los sres. de El Víbora han demostrado de forma reiterada que tienen una especial sensibilidad a la hora de legir los mangas que publican. Si ya hace muchos años (más de los que la gente cree) introdujeron el manga con las sórdidas historias de Tatsumi, recientemente han dado por intensificar la publicación de series del país del Sol Naciente, al pairo de la moda mangamaníaca que nos invade. Después de la acertada elección de Gon, vuelven a dar en la diana con El caminante, una buena muestra de que el manga no es siempre combates eternos y super kamehames. Retomando una estructura clásica, su autor Taniguchi nos relata las particulares ensoñaciones de un paseante, que transforma sus paseos en fantasías personales. Las historias de Taniguchi tienen esa especial capacidad para plasmar las fantasias de forma tangible, narrándonos la historia sin palabras y dejándonos la responsabilidad de imaginarnos los pensamientos del protagonista con una hábil concatenación de primeros planos e imágenes de su entorno.
Con un cuidado estilo gráfico, las historias que ha publicado el Víbora de forma esporádica (y que esperemos se vean recopiladas en forma de álbum con prontitud) no tienen, por desgracia, un nivel uniforme de calidad pero no por ello dejan de ser muy superiores a la media habitual a la que nos estan acostumbrando nuestros queridos editores. Muy, muy recomendable, sobre todo apara aquellos que reniegan de los cómics japoneses y todavía no conocen a autores como Maruo, Taniguchi o Tanaka.
Y esperemos que el Sr. Berenguer mantenga el nivel...

Alvaro Pons

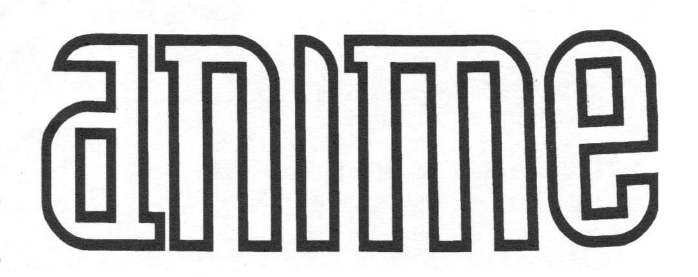
UNA INTRODUCCION AL ANIME (DIBUJO ANIMADO JAPONES)
Helen McCarthy
Edita El Beso

Introducción con talante al mundo del Anime de la mano de Helen McCarthy (directora de la prestigiosa revista británica Anime UK) que si bien ha eliminado cosas respecto a otras versiones (véase fotos en color, etc) consigue que nos introduzcamos en el mundillo con aire diligente, aunque claro, si ya conoces el entorno, el libro se queda un poco pequeño. Aún así, yo lo recomendaría si tú crees que eso de l animación es algo que merece la pena. El tomo en sí no es más que un recorrido, más o menos cronológico, y dividido por temáticas, por la historia pasada y actual de los cartoons japos y es un ABC de lo que sí y lo que no sin profundizar en por qué sí y por qué no. Se echa de menos un examen más concienzudo y ameno de determinadas obbras que aún siendo claves se les otorga una importancia reducida respecto a lo que deberían. En la esquina de lo positivo remarcar el hecho de que, aún sin tocar el fondo sí pasa por prácticamente todo lo importante que se hizo o se hace y además es una buena referencia. Por qué no decirlo, cumple su cometido, caramba.

Sergio Benet

FIREBALL
Katsuhiro Otomo
Revista El Víbora

Tras mostrarnos varias de las parodias que Otomo realizó sobre algunas obras literarias, la revista E1 Víbora nos ofrece ahora en sus páginas lo que fue la primera historia ambiciosa de este autor, y que, por lo que sabemos, aún está inconclusa. Se trata de Fireball (1979), que poseyendo también un argumento de corte futurista, guarda grandes parecidos con Akira, posterior y de mayor envergadura.En Fireball, desfilan ante nuestros ojos, elementos más que típicos dentro del Universo de este autor nipón: revueltas populares, grandes ciudades futuristas, represión policial, etc. Pero hay dos ejes fundamentales sobre los que gira la acción: los



poderes psíquicos y la lucha entre hombres y máquinas, dos temas que a mi parecer ya han sido más que utilizados. Y para completar el cuadro, todo se ve aderezado por la relación de los dos hermanos protagonistas, situados en bandos opuestos. Hasta aquí lo que representa la obra en cuestión. Sobre el dibujo sobran comentarios, de todos es conocida su forma de dibujar, lineas claras y exactas que en conjunción con las tramas, consiguen uno de los dibujos más atractivos y eficaces que nos vienen de Oriente. Y de nuevo en lo que al guión se refiere, exposición de los temas que en historias posteriores se repetirán hasta la saciedad. Pero a pesar de todo, el trabajo del japonés es muy recomendable, puesto que él es uno de los pocos autores capaces de ofrecernos una historia algo más inteligente y original de la media del cómic oriental. Es una lástima que no existan más mangakas así ,capaces de ofrecernos cosas que vayan más allá de las meras batallitas. Pero mientras tanto, a disfrutar con lo que hay

M. A. Hernández



3x3 OJOS
Yuzo takada
Edita Planeta

Es de agradecer que, esporádicamente, nuestros acostumbrados militantes de Planeta Agostini, acierten de lleno en la publicación de una u otra obra, mínimamente legible y paradójicamente divertida e inteligente (hecho que venía creyéndose imposible ante el apabullante y tan desdeñable éxito populachero de series tales como Dominion o Ranma 1/2). Es por ello que, debido a la mínima y casi inexistente importanción de tales mangas, hagamos hincapié en el interés de éstos, recomendandolos febrilmente como anticuerpos defensivos ante la actual marabunta de lerdos productos made in Japan.

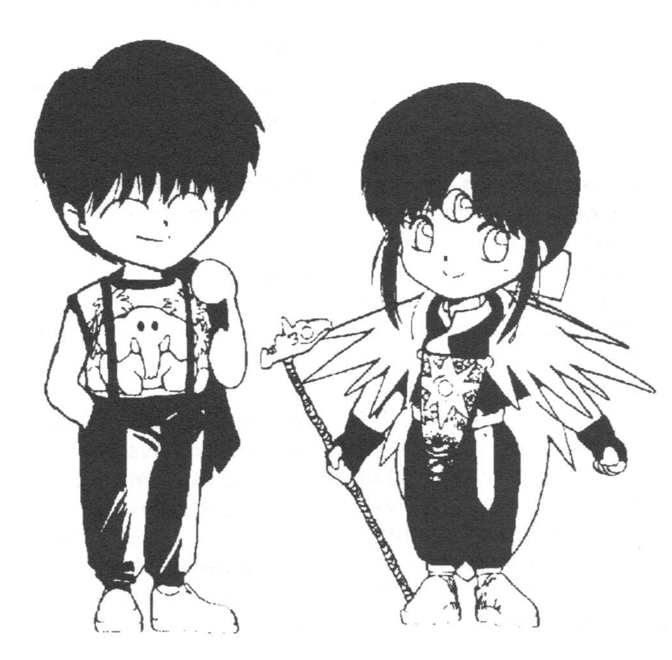
3x3 ojos, serie de culto en su país de origen, se nos presenta primerizamente como el éxito silencioso, premisa tan panfletosa como realmente certera, avalada subalternamente por un público curioso y al parecer progresivamente más avezado que de costumbre. YUZO TAKADA, deudor de la estética caricaturista en el más puro estilo anime, relata de buen grado las hazañas y milagros de Yakumo y Pai, pregrinos de la probablemente eterna búsqueda de la pérdida de la inmortalidad. Un argumento bastante sencillo y poco más que correcto, quizás unicamente vituperable por el mínimo partido extraído a la mezcolanza de tradiciones, mitologías y misticismos de la que se caracteriza la historia.

la narración que aún siendo totalmente oriental, es ágil y coherente, no es el único aliciente de 3x3 ojos, gráficamente agradable al estar definida por un estilo atrayente y simpático, que conecta fácilmente con el lector.

¿Será este el comienzo del más espectacular realzamiento de la línea manga de PLANETA AGOSTINI? Me muestro escéptico...

P:D: Que cunda el ejemplo Sr. Martín

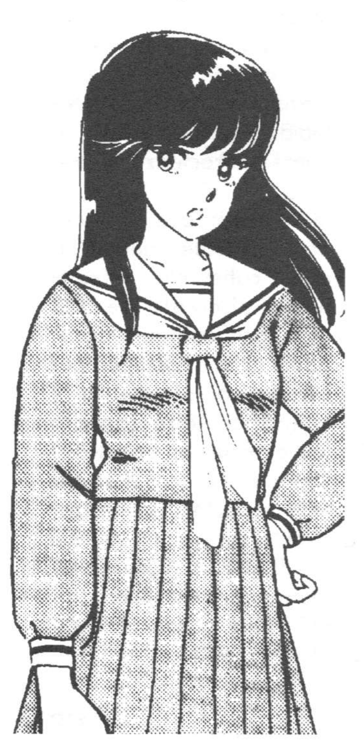
J. Riera

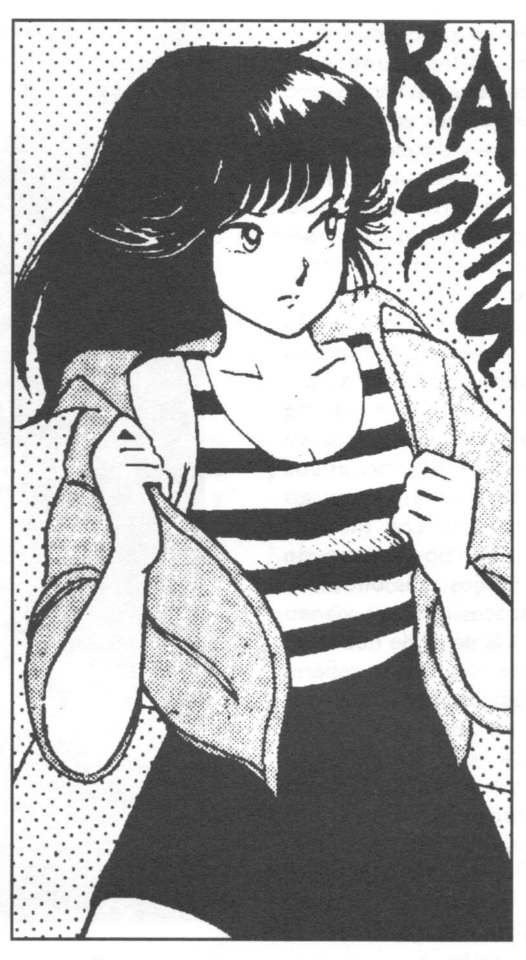


"JOHNNY Y SUS AMIGOS"- KIMAGURE ORANGE ROAD
Izumi Matsumoto.
Norma Editorial.

No creí que me fuese a decepcionar la versión en manga de una serie tan renombrada como "JOHNNY Y SUS AMIGOS". Lo que en la pantalla de mi televisor era ágil, en el papel es torpe. La narración, que tenía un desarrollo de innegable fluidez, aquí no solo se diluye sino que desaparece casi totalmente y nos provoca una permanente arritmia en el transcurrir de la historia. De este modo, si tenemos en cuenta que personajes aparte éste era uno de los valores más firmes de la serie, al permitir disfrutar del delicioso sentido del humor de Izumi Matsumoto, podemos afirmar sin temor a equivocarnos que probablemente defraude a todos. Para los que no hayan visto la serie de televisión diremos que es una historia de adolescentes (o preadolescentes, no lo sé. Yo nunca he conocido a nadie que se comportase así cualquiera que fuere su edad) en la cual un joven dotado con poderes telekinéticos y asín se debate en un mar de dudas entre dos púberes jovenzuelas de uniforme de su misma escuela. Lo peor de todo no viene de Japón sino que es de cosecha ibérica: la rotulación está entre misérrima y denigrante con faltas de ortografía que harán las veces de guinda del pastel. Ahorrad dinero: con lo que cuesta un número podéis comprarle flores (aunque tampoco muchas: son caras) a la novia, galletas al perro, varias grapadoras de la tienda de los veinte duros o, incluso, alquilar una película.

Alvaro Pons





MACROSS II
G: Sukehiro Tomita D: Tsuguo Okazaki

Siempre se ha dicho por estos lares que las adaptaciones al cómic de cualquier tipo suelen ser bastante mediocres, y la verdad es que este dicho ha ido confirmándose con el paso del tiempo, salvo en contadas excepciones, y la serie que ahora nos ocupa, desde luego no es una de ellas.

Macross II es un perfecto ejemplo de cómo obtener beneficios mediante un nombre, presentando un producto que deja mucho que desear, ya que sólo hace falta una ojeada a la obra para descubrir que el adjetivo que mejor la define es pobre.

La parte gráfica es simple, y en ella, escasea la utilización de tramas o sombras, y a nivel de líneas, los dibujos tampoco están muy cuidados. Todo esto contribuye a dar una expresión bastante negativa. En definitiva: Pobre.

El guión, que lógicamente está escrito a raiz del de la película de la que éste cómic es adaptación, cuenta con unos diálogos sencillos e inocentes (que en el OVA sin lugar a dudas no son del todo así), que no contribuyen en nada a la hora de presentarnos esta serie como una gran epopeya galáctica. Ni siquiera las escenas de luchas, tan típicas del manga, están bien llevadas, y se limitan a un ir y venir de navecitas y cohetes con historias de amor y toques de nostalgia por medio. En definitiva: Pobre.

Una lástima que la adaptación de un film como es Macross II (secuela que por cierto no aporta muchas cosas nuevas tras lo visto hasta la fecha) no sea tratada con mayor dignidad y sea presentada como una gran epopeya espacial, cuando en realidad es una gran tomadura de pelo para todos aquellos que sean fans de Macross, y a mi parecer, esto es lo grave.

Y es que para un OVA de la altura de Macross II esto no es una adaptación, es una puñalada trapera.

M.A. Hernández

MANGAMANIA. Revista editada por Dark Horse International

Casi desapercibida por el aficionado español, ha pasado injustamente la andadura de más de diez números hasta la fecha de esta publicación británica, al parecer tan solo al alcance de una pequeña cantidad de aficionados que realizan sus pedidos al mercado americano, vía catálogo Previews. Y es una auténtica lástima, ya que de todo el batiburrillo de revistas especializadas en el tema del



manga y derivados que se dan a conocer en los USA y alrededores (Animerica, V. Max, Anime UK, Protoculture Addicts, Mangazine...), esta es, a mi juicio, la más interesante, coherente, sana y compacta de todas.

Razones: 1) Precio: solo debemos objetar a su favor que es siempre más económicamente indulgente que cualquiera de las mencionadas revistas, salvo contadas ocasiones. 2) Formato y presentación: 132 páginas en su total, todas ellas en blanco y negro a excepción de las portadas, con un papel lógicamente execrable y una calidad de impresión y reproducción bastante alta. 3) Contenidos: por una parte, Mangamanía está compuesta en su mayoría por una serie de mangas al estilo de publicación de los semanarios japoneses, fórmula ya usada por Animerica, y gracias a que han desfilado por sus páginas platos típicos de Dark Horse como Appleseed o Dirty Pair, o cosas adquiridas especialmente para esta edición, tal es el caso de Godzilla, Akira o Demon. Aún y todo, aunque la calidad de estas series sea inmensamente discutible, es obvia la considerable reputación de estos mangas y la inevitable satisfacción que pueden llegar a causar en muchos de los más acérrimos mangamaníacos inglesitos.

Por otra parte, las noticias más candentes y necesarias, artículos y divertidos, fáciles de comprender y bien redactados, junto a una no del todo fallida crítica en la que podemos hallar a gente como Helen MC Carthy (directora de la revista Anime UK), hacen de Mangamania algo preferible a los desvaríos en papel couché de la superpopera Animerica y demás hermanas de ñoñería informativa, pese a que esta también recaiga en gran parte de los defectos críticos y fanáticos de sus compañeras, pero, en este caso, en menor medida, y, al menos, de forma baratita.

Jorge Riera

THE MIGHTY BOMBSHELLS
Yujin Ishikawa
Editado por Anctartic Press

Y es que mira como son las cosas, que cuando algún pobre mentecato allá en Japón se decide a realizar algo tan anecdótico como es este Mighty Bombshells, uno que se da cuenta de ello, se siente hasta un cierto punto complacido.

Me explico: el haber bebido de cosas como Batman hace mella en uno y, tras haberse producido la eclosión de los tebeos USA en beneficio de los amarillitos, el totalmente desconocido Yujin Ishikawa comienza a publicar regularmente en una revista nipona como es Cyber Comics, una serie protagonizada por auténticos y aburrídisimos superhéroes (en todo el sentido justiciero y, claro, fascistoide de la palabra). Uno, pese a la dudosa calidad de la obra se alegra y mucho, ya que también en Tokio habrá algún fan de los payasos de capa estrellada, y nunca se podrá llegar a pensar que tan sólo en nuestro país los simples quinceañeros han babeado con las fálicas garras de Lobezno.

Volviendo al advenedizo Ishikawa y rebuscando en su pasado, descubrimos que desde hace ya diez años trabaja en un fanzine superheroico llamado vulgarmente Justice, y es miembro de un grupo de aficionados a éste subgénero. El manga o comicbook que ha llegado a mis manos, viene a ser un facilón cúmulo de homenajes a títulos como JLA, Avengers o Superman, correctamente dibujado de forma hierática y tradicional americana.

Otro tema es el del raro olfato comercial de los editores de Antartic, que tantas veces nos han demostrado su torpeza, y que esta vez se deciden a importar una serie que tan solo posee el nimio aliciente de la sincera y loca visión que como todo fanático de los superhéroes, traen consigo los japoneses.

Jorge Riera



QUERIDO OTAKU

EL CORREO FAVORITO DEL MANGAKA

Cartas, bastantes cartas para este nuestro nuevo número 1 de Otaku Press. Habría quien diría que demasiadas, y quien afirmaría que no hay prácticamente nada que contar. Desierto. Así que, allá vamos, mis queridos manga-dependientes.

Juan C. Gómez, en una carta bien mecanografiada y con escasas faltas de ortografía, nos ofrece su colaboración incondicional, como podeis ver... ¿y qué quieres que te diga?. Te has permitido el lujo de escribir algo así como que nuestro sincopado y romántico director Jorge Riera "desvaría incoherencias", lo cual me impele a demandar su impetra para la incoación de tus colaboraciones en nuestra ínclita revista.
Envíanos más ilustraciones y ya veremos cómo va, porque no ideo como juzgar imparcialmente tus imágenes, si no es por tu inmodestia, y me parece inadecuado.

Pedro C. Envía dibujos que no son desabridos, pero son de reducidas dimensiones. No lo digo con desdén, y los dejaré en redacción para que los incluyan sin dilación en su base de datos y dibujitos dignos.

Sigamos. Desde Valladolid, Esther Alvarez envía una epístola enormemente edificante. Para entrar en los elegidos que escuchan tan elitistas CD's, éstos han de enviar cartas y emolumentos a empresas especializadas (vulgo tiendas de cómics con CD's). En referencia al envidiable ensueño que ensoberbece tus enlustrecidos dibujos, son encantadores, pero enmendables con el empleo de un pincel...

Marc García Novells: Alto a la aliteración. Si entro al trapo de comentar tus comentarios sobre el artículo de Alvaro Pons acerca de Masamune Shirow y su The Ghost in the Shell, no estaré haciendo crítica. Ni crítica de la crítica... ¡Estaré haciendo crítica de la crítica de la crítica!. Tus dibujos están en redacción. Son ellos los que mandan.

Yolanda Talens, de Valencia: Rápidamente te replico. Raro sería que realmente pudiera referirme sin error a tal ristra de colecciones. Te mostraré mi rebatible y ronquera respuesta clasificatoria de mayor a menor preferencia en mi rastrera opinión personal: 1-Akira. 2-Dragon Ball. 3-Ranma 1/2. 4-Dominion. 5-3X3 Ojos. 6-Mai. 7-El Puño de la Estrella del Norte.
Rehuso responsabilidades. La redacción recusa la regalía del disfrute de la refocilante Bastard.
Tras la reflexión refulge la integridad de tu colección de Akira. Ahora bien, remarco que Katsuhiro Otomo sigue realizando



Dibujo original de Marc García

Una obra maestra de Mª Esther Alvarez, de Valladolid

retórica gráfica en las riberas niponas. Relájate y reverencia al maestro.

Daniel Landón, de Madrid: Gracias por tu gozosa misiva. La gentuza que grácilmente gramatiquea en Otaku Press no ha sido agraciada con la grandiosidad de la omniscencia. Es grave, pero no gozamos de grandes datos. Es más, de ninguno. Pero alguien me grita que en la desconocida película por la que nos interrogas, Toei tuvo algo que decir, y que es una gazmoñada.

Pau Soler, de Alcoi: Abandona el aparato de escribir automáticamente, Pau. Hazlo a tiempo, antes de hacer más animaladas. Agradecemos la carta, aunque adolezco de la habilidad de asumir tus afirmaciones y de acertar de lo que amablemente quieres hablar. Hasta ahora, Pau.

Gabriel del Río, Meliana, Valencia: Me maravilla la manía machacante de la mayoría de muchachos que me mentan las miserias de mis amigos al hostigar a molestas obras menores de mínima relevancia. Insisto: No voy a hacer crítica de la crítica de la crítica. Gracias por las felicitaciones.Mecanografías muy bien.

Koko. Dirección desconocida (perdimos el sobre): Radical y realmente respeto tus rabiosas reacciones acerca de Ranma. Carezco de información acerca de su boda y ruego no rompas la tranquilidad del respetable Riera, que ya rezuma rivalidad y ramplonería por no realizar sus románticos sueños con una rimbombante vírgen. Muy chulo el dibujito. Esperamos que el beso que envías sea muy húmedo y con lengua.

Ibán Eraña, San Sebastián: Estimamos tus ilustraciones y te telegrafiamos un tortuoso dato.¡TINTA!.

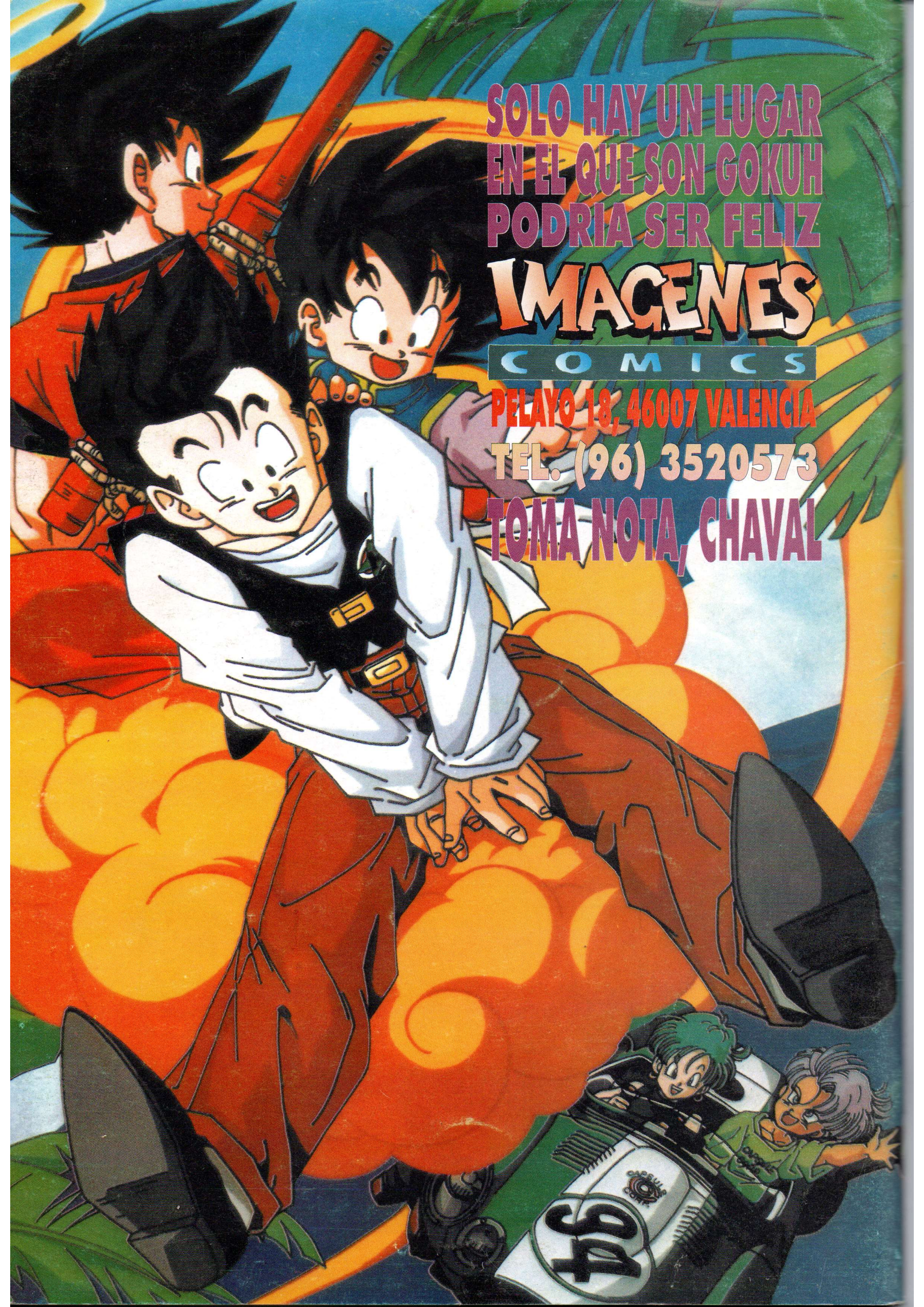
Bueno, mis queridos y bienamados buhardos del manga, esperamos vuestras veloces misivas una vez más. KONICHIWA!!!.

Sergi Aliteraciò

Querido Otaku:
c/ Pelayo nº18, 46007, Valencia.



El Goku psicotrónico de Pedro Cano


SOLO HAY UN LUGAR
EN EL QUE SON GOKUH
PODRIA SER FELIZ
IMAGENES
COMICS
PELAYO 18, 46007 VALENCIA
TEL. (96) 3520573
TOMA NOTA, CHAVAL